WEEKLY

FFⅤモンスター完全データ公開っ!

ファミコン通信

1993
2*19
290yen



UFOキャッチャーの景品のすべて
ニュープライズ2

話題のゲーム2本を独占速報するのだ!
スーパーファミスタ2
竜騎兵団ダンザルブ

人気のドット絵講座第5回は、傑作CGオンパレードだ!
国民的ドット絵師コンテスト

超人気レースゲームが帰ってきた! F1ゲームを徹底的に攻略
F-1 GRAND PRIX PART Ⅱ

ゲームスクールってどんなところ? ファミ通総力取材で実態を大公開!
ALL ABOUT GAME SCHOOLS

FFⅤをやりこむと、こーなるらしい!? 日本中から寄せられた感動の記録集
ファイナルファンタジーⅤの鬼

平成5年2月19日発行(毎週1回金曜日発行) 第8巻 通巻218号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可



KONAMI
魂の叫びが、
最強であることを求める。
何時、如何なる場所で勃発するかもしれぬ戦慄のバトル。
――いつも、闘いは不意に始まる。
史上初！ついに、
格闘アクションはゲームボーイで楽しむ時代に。
格闘アクションはゲームボーイで楽しむ時代に。
プレイヤーキャラ選択制
プレイヤーキャラ別オリジナル必殺技
プレイヤーキャラ別バラエティ・アクションパターン
必殺技修得用プラクティスモード
マルチエンディング採用ストーリーモード
2P通信対戦可能
技カード付属
アウトバースト
OUTBURST™
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
格闘アクション ゲームボーイソフト
3月26日発売予定 定価4,000円(税別)
シャイナ
シャドル
ヴァンドル
アスカ
バルク


GAME BOY
ゲームボーイは
任天堂の商標です。
対戦型
1人でも遊べます
ツオウ
サヤカ
レディン
いつでも、どこでも
好評発売中
ケースボーイ
CASE BOY™
格闘アクションの舞台を広げる、
武者修行派なら必携のキャリングケース。
◆ゲームボーイ専用キャリングケース
◆持ち運びに便利なストラップつき
定価1,500円(税別)
※ゲームボーイ本体は別売りです。



20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PLAYER SELECT
HAWK
TONY
ホーク&トニー、2人の主人公のどちらかをセレクトして、闘いは始まる！
独特の技を極めた2人の技は超多彩！絶体絶命のピンチの時は必殺技で形勢逆転！
闘いは5つのステージで行われ、各ステージの最後には7人の極悪ボスと対決！
正義の拳 VS 悪の邪拳
PCエンジンユーザー熱望の格闘ゲームがハドソンから登場！
ニューヨーク暗黒街に巣食う犯罪組織JADOHを壊滅するために
2人のヒーロー、ホーク&トニーが生死を賭して闘いに挑む！
狼的紋章
CREST OF WOLF
PCエンジンスーパーCD·ROM²用ソフト
クレスト オブ ウルフ
'93 2/26発売
価格6,800円
(税別)
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900
©1993 HUDSON SOFT
©1991 WESTONE


いくぽ〜ん
コットンの声は、TARAKOがやるよ。
よろぴくネ。
こえ：TARAKO
Cotton
Silk
FANTASTIC NIGHT DREAMS
COTTON™
コットン
SUPER CD·ROM² SYSTEM
コットンは今までの正義の味方とはちと違う。WILLOW(ういろう)のためなら魔物退治もなんのその。ただのムボーな食いしん坊なのダ。しかし、敵の攻撃は超キョーレツで、5種類の魔法とショット&ボムでもかなりキビシー。プヨプヨ〜ンのWILLOW(ういろう)は、そう簡単には手に入らないゾ。
お笑いに磨きをかけて、ゲーセンのアイドルから、いま、PC界のスターへ！
コットン、2月12日ついにデビュー。
Character Design：HIDEKI TAMURA
Image Illustration：MIKA AKITAKA
'93年2月12日発売
価格¥6,800(税別)
©1993 HUDSON SOFT ©1991 SUCCESS


SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。
パーティアクションがRPGを熱くする
攻撃方法は三人三様。どのキャラクターでどう戦うのか──。
戦闘を組み立てるのは君だ!
PARTY ACTION RPG
聖剣伝説2
せいけんでんせつ
'93年4月下旬発売予定(価格未定)
©スクウェア

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1993 2・19

COVERキャラクターデザイン／松下進
立体用イラスト／前田裕幸（LIGHT&SHADOWS.INC.）
モデル制作／白井武志（㈱海洋堂）　カラーリング／ボーメ（㈱海洋堂）
撮影／ENTANIYA　デザイン／山田康幸

発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111（代表）

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



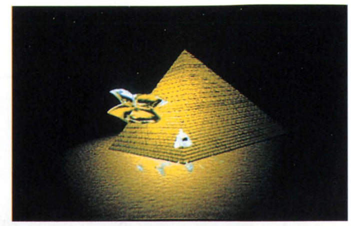


突然始まったシネマシリーズの第1弾はカサブランカです。名演ボギーをネッキーは演じきれるかどうか？（前田裕幸）

GAME INDEX

SOFTWARE

レーザーアクティブに対するソフトメーカーの期待と反応!!



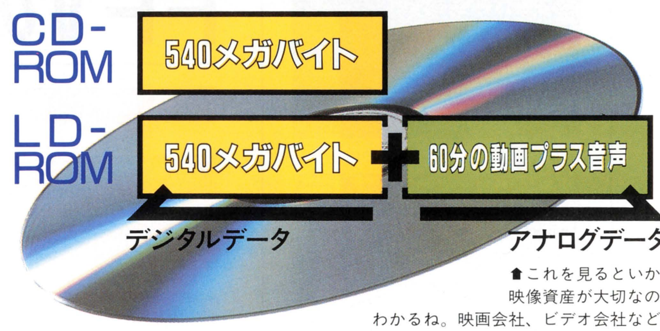
パイオニアのLD-ROMマシン、レーザーアクティブの発表会から約1ヵ月余り……。7月上旬にも発売される予定なのに、まだ同時発売ソフトのタイトルも、そしてLD-ROMというニューメディアに参入するサードパーティーも発表されてない……。どこのメーカーからどういうジャンルのソフトが発売されるのかが気になるところだよね。そこで、メガドライブ、PCエンジンのサードパーティーのなかから32社を選び、参入計画の有無についてファミ通独自に取材してみたぞ。参入意志についての結果は下の表だ。きっぱりと参入すると公表したのはレーザーアクティブ開発に関係しているパイオニアLDC、セガ、NECホームエレクトロニクスを除くとハドソンとリバーヒルソフトのみ。まだ検討中のメーカーがかなり多いのだ。

理由としてまず考えられるのはLD-ROMというニューメディアが持つ特性だ。右の表でも表示しているようにLD-ROMはCD-ROMの容量+60分の動画(10万8000枚)が使えるメディア。この、大容量のアナログデータ領域をより活かすためには、それなりの映像資産や技術が必要だ。でも、映像資産を持っているゲームソフトメーカーなんて限られているよね。逆に、豊富な映像資産を持っている会社(たとえば映画制作会社など)で、ゲームを作れるノウハウも持っているところも限られているのだ。もしこれらの会社が協力しあえばスゴイソフトが作れるんじゃないかな。また、ハード自体の価格をネックに挙げるメーカーも多い。「機能はスゴイですけど、本体が90000円以下、そしてLD-ROM^{2}とメガ-LDのコントロールパックが各60000円以下の価格は、少々高い気がしますね」(東亜プラン 広報)「パック+本体で、低価格のレーザーディスクプレーヤーの価格を下回らないと普及するのは難しい気がします」(EAビクター 広報)

うーん……。普及率を含むマーケットの様子を見てから、参入を考えるってメーカーが多いみたいだね。普及するかどうかは、魅力的なソフトしだい。LD-ROMではどんなソフトが作れるんだろう?「実写のみを使った映画のようなゲームやフルアニメーション処理技術を使うマニアックなゲーム。考えうるおおよそのソフト制作が可能でしょう」(ナグザット 広報)

ソフトの可能性が大きいだけに近々行なわれるであろう、サードパーティーの陣容、そしてソフトラインアップの発表が待ち遠しいよね。楽しみに待っていよう。＊

～CD-ROMとLD-ROMの容量比較～



⬆これを見るといかに映像資産が大切なのかわかるね。映画会社、ビデオ会社などのサードパーティー参入も噂されてるぞ。

サードパーティーは!?

ゲームソフトメーカー32社にサードパーティーとして参入するかどうか取材した結果が右の表。とりあえず現時点では参入する予定はないって答えたメーカーも、〝興味はある〟というところがほとんど。発表会にもゲームソフトメーカーが多数やってきていたのだ。期待持てそうだぞ!!



パイオニアLDC
セガ
NECホームエレクトロニクス

参入決定

ハドソン
リバーヒルソフト

検討中

NECアベニュー
ヒューマン
コナミ
タイトー
日本物産
日本テレネット
アトラス
ビクター音楽産業



⬆ハード本体の発表は、1月7日に行なわれている。あとはソフトなんだけど……。

SOFTWARE

AJINOMOTO®と任天堂がゲームを共同開発してるぞ!?



味の素と任天堂が、スーパーファミコン用ソフトを共同開発している!? その新作ソフトのタイトルは『ワンダーキッチン』!! とここまで読んで〝すぐ予約しよう〟と思ったキミ、ちょっと気がはやいぞ。この『ワンダーキッチン』は、お店では買えないのだ。

じつは、このソフト、味の素マヨネーズの販売促進キャンペーンのプレゼント用に作られたものなのだ。以前、永谷園がディスクシステム版『マリオ』の永谷園バージョンのようなものを作ったことがあったけど、この『ワンダーキッチン』は完全なオリジナル。このキャンペーンのためだけに作られたものなのだ。ソフトの内容はというと、CD・ROM² で発売された『マンホール』に近いノリのものになりそうだとか。現在、まだゲームは開発中なので、詳しい情報が入りしだいまた紹介するから、楽しみにしててね。また、ゲーム中には、味の素マヨネーズを使った料理がたくさん登場するということだぞ。キャンペーン期間は4月1日～9月30日まで、毎月2000人に当たるぞ。続報を待て!! ＊



⬆左側に立っているのがメインキャラの〝もと子〟ちゃん。味の素の〝もと〟かな?

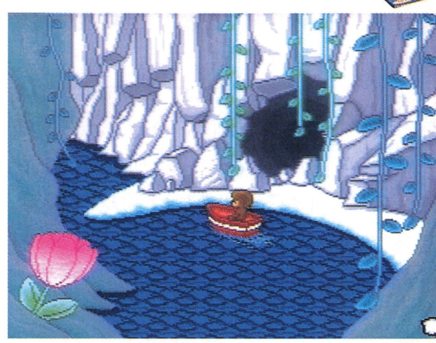




⬆味の素マヨネーズのパッケージに付いているバーコード、2枚1口で応募せよ。毎月2000人に当たるぞ!!



⬆『ワンダーキッチン』というタイトルどおりにキッチンのシーンが登場するぞ。



⬅とってもメルヘンチックなグラフィック。右下スミに注目!! マウス対応か!?

※画面はすべて開発中のものです。

TOPICS

体感ゴジラが誕生……か!?

ナムコが、〝ゴジラ〟などの東宝映画の怪獣キャラクターを題材とした業務用のゲーム開発に乗り出すことになったのだ。ナムコといえば、東宝映画『ゴジラVSモスラ』に協賛してナムコ・ワンダーエッグをロケ地に使ったりしてたよね。この縁で東宝の怪獣キャラクターを使ったゲームの開発をすることになったのだ。具体的にどういうゲームができるのかというと……。「じつは、まだ東宝さんと合意に達しただけで、具体的にはどんなものになるかは、いま構想中といったところなんです。とりあえず、いまのところは『コズモギャング』のようなエレメカゲームの東宝怪獣版のようなものを、年内に発表できればと思っています。さらに、今後の東宝さんとの交渉しだいでは、怪獣をテーマにした、都市型アミューズメントに、ゴジラの体感アトラクションを設置する可能性もあります」(ナムコ 広報)

ということだ。うーん、楽しみがますます広がるね!! ＊

TOPICS

バリエと新日本プロレスの調印式 有名レスラーがそろって参加!!

1月28日、東京六本木の新日本プロレスの事務所内で、スーパーファミコン用ソフト、『超戦士 in 闘強導夢』の調印式が、バリエと新日本プロレスのあいだで行なわれたのだ。その会見にはバリエの清水社長、新日本プロレスの坂口社長をはじめとして、本誌でもおなじみのライガーといった現役レスラー6人も参加したのだ!

「いっしょにやる以上、ウチとしても全力をあげて応援していきますよ」(新日本プロレス 坂口社長)

「私たちレスラーのなかにもゲーム好きな選手が多いので、完成するのが楽しみです。現実のプロレスではありえないカードを組んで戦えるのがおもしろそうですね」(獣神サンダーライガー)

さらに席上で、CSG(コンシューマー・ソフトウェア・グループ)新作発表会でライガー、武藤両選手のサイン会を行なうことを発表。3月30日の大阪と4月3日の東京会場で、ともに12:30～13:30に行なう予定だ。サイン会も楽しみ!! ＊





➡おなじみのレスラーがズラーッと勢ぞろいした会見場。話をしているのがバリエの清水社長だ。

MEDICAL

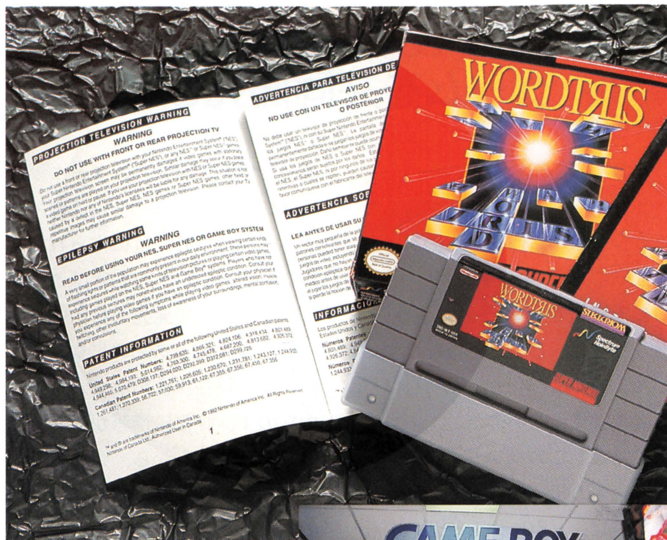
テレビゲームと"てんかん"問題 そして、その報道に関する問題!

新聞を毎日読んでいる人なら知っていると思うけど、いまテレビゲームとてんかんの関連性が、とっても問題になっているよね。新聞や雑誌なども、こぞってこの問題を取りあげ、ともすればテレビゲームで遊んでいると、てんかんの発作をおこしやすい……なんて印象を与えがちなんだけど、実際はどうなんだろう?

「"てんかん"とひと口にいっても、内容はさまざまです。そのなかにきわめて希ではありますが、光刺激に敏感で、それによって発作が誘発される人がいることは学会などで報告されています。しかし、このような人は、脳波検査によってそれを知ることができ、専門医の治療と適切な指導を受けることができます。したがって、すべてのてんかん治療中の人にテレビゲームが悪いわけではなく、ましてや"テレビゲームをやっているとてんかんになることがある"ということはありえないことです。今回の事件からそのようなことを考える人がいたら、まったくの誤解です」(社団法人日本てんかん協会)

これは、約7000人の患者、家族、専門家で組織されている社団法人日本てんかん協会が発表した、今回の問題に関する報道についての見解。つまり、テレビゲームによっててんかんになるのではなく、テレビの画面が発する光が引金となって、もともと素因を持っていた人は発作をおこす可能性があるということだ。

アメリカでは、すでに損害賠償請求の訴訟(ハードメーカーのほかに玩具店や、ソフト販売店をも訴えているのだ)までおきているこの問題。いったいどういう形で決着がつくのだろうか……? ＊





⬆任天堂、セガともに海外向けのソフトには、取扱い説明書のなかに警告文が添えられているぞ。国内向けのものにも注意書きが入ることに。

➡発端はイギリスの大衆紙が報じたニュースから。イギリスでは、ここ数年のあいだにテレビゲーム人気がイッキに過熱したという背景がある。

TOPICS

マルチメディアソフト開発に通産省が指針を示す……?

通産省と、その管轄下にある財団法人マルチメディアソフト振興協会は、今後必要となってくるであろうマルチメディアソフトの開発者を養成するカリキュラムの作成に取り組んでいるぞ。じっさいに養成制度などを確立するのは、マルチメディアソフト振興協会側。現在は、両方の機関でマルチメディアソフト開発の現状や、必要とされる人材を調査中だ。

「まだ調査を開始した段階で、具体的にどういうカリキュラムになるかはまったく未定です」(通産省情報処理システム開発課)

マルチメディアソフトの開発には、コンピュータープログラムの技術だけではなく、映像、音楽といった幅広い分野の知識が必要とされる。その知識を与える場を提供していこうということだ。

早くこのカリキュラムができあがって、マルチメディアソフトが身近なものになるといいね。 ＊



⬆昨年11月の、マルチメディア'92の振わいを見ても、その重要性がわかる!!

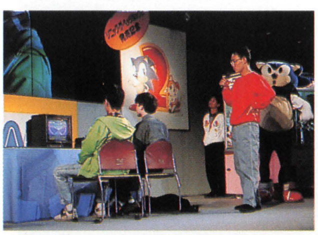
TOPICS

『ソニック2』ゲーム大会開催中!! 日本チャンピオンになるのは誰?

いま、『ソニック2』の日本チャンピオンを決定する選手権大会が開催されているのだっ!! 競技はタイムアタックにより競われる。全国のお店約1000店で行なわれた第1次予選はすでに終了。今後、全国7地区の代表者各6名を決定する地区大会が行なわれ、そこで勝ち上がった総勢42名が競う全国大会が3月26日にニッポン放送の銀河スタジオで開催される。全国大会の模様はニッポン放送でオンエア(放送日未定)されるぞ。

腕に自信があるのにこの大会を知らなかった、キミ。この大会は残念ながら今回限りなのだ。つぎなるソフトでの、全国大会出場に向けて腕を磨いて待ってよう。＊





⬅⬆昨年12月に開催された、"遊星セガ"『ソニック2』ゲーム選手権で勝ち抜いた人たちにはシード権が与えられたのだ。

気になる数字……78503人

1月7〜10日に、アメリカのラスベガスで行なわれた'93年冬季CES(コンシューマー エレクトロニクス ショー)の総入場者数。すごい入場者数なんだけど、最盛期の'85〜'89年には総入場者数は毎回10万人を越えていたのだ。こんなとこにもアメリカの不景気の影響が現われてるのかな?

AMUSEMENT

長崎のオランダ村&ハウステンボスに新型体感アトラクション続々登場っ!!

長崎のオランダ村&ハウステンボスに、この春、さまざまな新型体感アトラクションが、どどんと導入されるぞ。まず、ハウステンボスに3月25日に設置される『ホライゾン・アドベンチャー』。これは映像と本物の水を使って大洪水を再現する、体感シアターなのだ。4月24日に新装オープンするオランダ村にはドーム型スクリーンの映像と稼動座席とを組み合わせたシミュレーションシアター『フューチャー・シティ』が設置されるぞ。このほかにも、バルセロナ五輪のマスコット〝コビー〟のデザイナーハビエル・マリスカルが、みずからプロデュースをつとめる水中迷路『アクアリント』(7月下旬)など、いろいろ設置される予定なのだ!!

導入が噂されていたアメリカのユニバーサルスタジオが制作したアトラクション『バック・トゥ・ザ・フューチャー・ザ・ライド』は今回は見送られたが、どれも最新技術を利用したモノばっかり。体感アトラクションを集客の目玉にすえる動きは、嬉しいことだよね。＊



⬆『アクア』のキャラ。コビーに似てる?

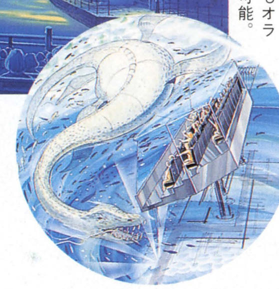




⬅『ホライゾン・アドベンチャー』の完成予想図。過去に、何度もオランダを襲った大洪水が体験可能。



⬇『ゴブリンズ・ラック』というアトラクションの敵キャラにあたる、ハートコブリンだ。



➡『フューチャー・シティ』の完成図。27人乗りの大型マシンなのだ。

HARDWARE

ゲームボーイのそっくりさんSUPERVISIONに新型登場!

本誌で以前にも紹介したことのあるゲームボーイのそっくりさん、香港製の〝SUPERVISION〟を覚えているかな? そのSUPERVISIONの新型マシンがCESで発表、アメリカでの発売が始まっているのだ。今度のSUPERVISIONはゲームボーイとはあまり似ていない。

特徴は白黒の液晶表示部分が少し大きくなって、角度を調節できるようになっていること。さらに、8月に発売予定のカラーリンクインターフェイスというオプションを接続すると、家庭用のテレビに出力することができ、カラーでゲームを楽しめるのだ。

価格はSUPERVISION本体が、49ドル95セント(約6200円)。オプションのカラーリンクインターフェイスが29ドル95セント(約3700円)。両方をセットで買うと69ドル95セント(約8700円)となっている。

何だかゲームボーイとゲームギアを足して2で割ったようなマシンだよね。もし、日本で発売されたとしたら、キミは買う!? ＊



⬆ソフトもたくさん用意されていて、さらに毎月1本新作ソフトが発売される。



⬅角度調節ができてなかなか扱いやすそうだぞ。

SOFTWARE

あの『ストリートファイターII』がついにパソコン版に移植される!?

業務用、スーパーファミコン版で記録的な大ヒットゲームになった『ストII』。その『ストII』が、今度はパソコン版に移植されることになったのだ。

発売するのはU.S.ゴールドというアメリカの会社で、以前にアミガ版の『ファイナルファイト』を発売したこともある会社だ。写真はアミガ版の画面なんだけど、ほかにIBM-PC版も発売されるということ。正式な発売日は決まってないんだけど、近日中には発売されるということだ。ただし、発売される地域は欧州のみ(U.S.ゴールドの欧州支社から発売されることになる)。日本にあるアミガ系の販売代理店に輸入品として届くのは、まだまだ先の話になりそう……ファンは首を長くして待て!! ＊



⬆ちょっと、使っている色の数がたらない気がするけど……でも『ストII』だ。基盤まで買った『ストII』マニアなら、アミガ本体を買ってでもほしい1本。



⬅いるいる、ちゃんといる。でも『ダッシュ』じゃないから、ベガは使えない。

『ファミスタ』が作ったコンビ解消の危機!?

漫才師
浅草キッド

たけし軍団所属の若手漫才師。写真左が水道橋博士、右が玉袋筋太郎。日本テレビ系の『スーパージョッキー』などの番組で人気。

Photograph by Shinichiro Matsuda



今回登場するのは、人気の若手漫才師、浅草キッドのふたりだ。ふたりは、たけし軍団で1、2を争うゲームマニアだとか。そんなふたりに話を聴いてきたぞ!!

――ふたりともゲームが好きなんですか？

水道橋博士(以下博士)　玉袋のほうは真のゲーマーですね。俺はそれほどでもないけど。まあ、文化、というか金もうけとして興味があるって感じですね。経済新聞で『ストII』の利益を調べたりして……。

玉袋筋太郎(以下玉袋)　そうでもないじゃん。よくいっしょにやってるじゃない。

博士　最近では、『スーパーマリオカート』をいっしょにやったね。これはめずらしく俺のほうが先に手に入れたんだよな。

玉袋　そうそう。それも毎日タイムアタックに挑戦して……。

博士　もう、芸能界一と言われるまでになったんだよな。

玉袋　A級ライセンスを持っているつまみ枝豆さんに「お前、F1に乗れるよ」とまで言われて……。

博士　そのころはまだ、俺たちのあいだでは、ドリフト走行が一般的じゃなかったんですよ。フォームを崩すとかいってね。でもある日、玉袋がドリフト走行を徹夜で練習してきて、うちのカートリッジのベストラップを全部塗り替えていったんですよ。それでもうバカバカしくなって、俺はやる気なくしちゃったよ……。

玉袋　いや、悪いことをした(笑)。

――ほかにもよくいっしょにやるゲームはありますか？

博士　『ファミスタ』はよくいっしょにやったよな。

玉袋　初代『ファミスタ』ね。

博士　こいつはすごくうまいんですよ。一度、ひとりのピッチャーで完全試合やられたんだよな。そのころ、俺もそれなりにはうまくなってたのに……。

玉袋　なんか神がかり的なピッチングだったよな(笑)。

博士　『ファミスタ』では何度も徹夜して、だいたい明け方には険悪な仲になっていたんですよ。

玉袋　コンビ解消のピンチが、何回訪れたことか(笑)。

博士　だいたいお前はマナーが悪いんだよな。三振したりするとコントローラーを叩きつけたり、噛みついたりするし……。

玉袋　元南海のバナザードのようなヤツと言われていました(笑)。

――RPGはやらないんですか？

博士　俺はやったことがなかったんだけど、このあいだ初めて『ドラクエV』をやってみて、氷だらけの国(妖精の村)で断念しました。

玉袋　俺はよくやりますよ。『ドラクエV』はもちろんね。翌日漫才をやるというのに徹夜でやったりしてね。心のなかで「博士ゴメン」と謝りながら……(笑)。でも、そうやって、自分にプレッシャーをかけることで、いい漫才をやろうとしてるんですよ。

博士　それは言い訳だよ(笑)。＊

MINI INFORMATION

▶ワンダーエッグが1日入園無料

都市型テーマパークの草わけ、あの二子玉川のナムコ・ワンダーエッグが2月28日、ついに満1歳の誕生日(つまり、オープン1周年ってわけね)を迎えるのだ。ワンダーエッグでは、この日を"誕生祭"と定め、終日入園無料。すなわち、800円の入園料がタダになっちゃうってわけだ(ただし、アトラクションを利用するためにはお金が必要だぞ)。それだけじゃないぞ。この前日の2月27日は"前夜祭"として、以前このページでも紹介したニュー体感アトラクション『バーチャルビークル』が、これまた無料で体験できてしまうのだ!!　う〜ん、さすがに1年足らずで100万人の入園者を迎え入れたワンダーエッグ、太っ腹、太っ腹。

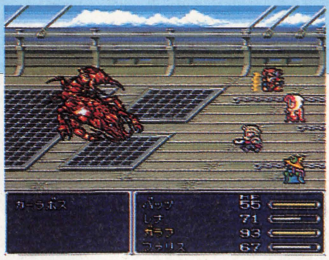


SUPER FAMICOM®
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
英雄伝説II
The Legend Of Heroes II
……あれから20年。
新たな災いが、イセルハーサにふりかかろうとしている。
アトラス王子と仲間たちの冒険の旅が、今、ここに始まる。
はたして、ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅰで
残された謎は明らかになるのか？
感動と謎が、今、甦える!!
スーパーファミコン®用ソフト
ドラゴンスレイヤー
英雄伝説II
¥9,800
6月発売予定
容量 ~12Mbit(バッテリーバックアップ)
ジャンル ~RPG
バーコードバトラーII対応
バーコードバトラーII(¥7,800)を持っている人は、別売のバーコードバトラーIIインターフェース(¥2,300)と接続すると、より楽しく遊ぶことができます。
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
©日本ファルコム
©EPOCH CO., LTD. 1993
スーパーファミコンは、任天堂の商標です。
※掲載されている価格は、消費税を含まない標準小売価格です。
「エポック社のおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL.03(3843)8816

WEEKLY TOP 30

今週初登場のソフトは、2本とちょっと少なめなのだ。10位の『うしおととら』は、人気マンガを題材にしたアクション ゲーム。20位の『ヨーロッパ戦線』は、第2次世界大戦中のヨーロッパが舞台のシミュレーションゲームだぞ。

1 ファイナルファンタジーV

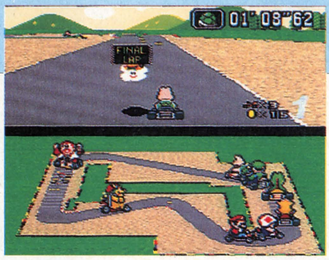


魔法のランプを知っているかな？　これは、召喚のアビリティがなくても強力な召喚獣を呼び出すことができる便利なアイテムなのだ。しかし、使うたびに呼び出される召喚獣は1段階ずつ弱くなり、しまいには最弱のチョコボになってしまうぞ。それでもしつこく使っていると……。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円
'92年12月6日発売

2461

2 スーパーマリオカート

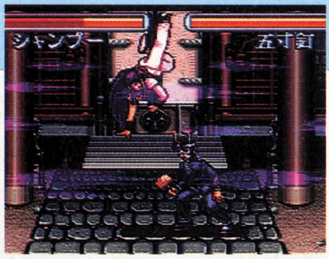


このゲームでいちばん陰険なアイテムといえばバナナの皮だろう。これに触れるとカートがスピンしてしまい、かなりの時間をロスしてしまうのだ。でも、このときすぐにキノコを使えば、スピンせずにそのままダッシュしてくれるぞ。キノコを持っていれば、もうバナナの皮は恐くない!?

前回2 前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
レースゲーム
■任天堂
8900円[込]
'92年8月27日発売

2347

3 らんま1/2～爆烈乱闘篇～



いろいろなモードが楽しめる『らんま1/2～爆烈乱闘篇～』。大勢の友だちが集まったときには団体戦モードがオススメだぞ。自分の担当キャラクターを決めてプレーすれば、けっこう盛り上がるのだ。くれぐれもキャラクターの取り合いで乱闘にならないように注意しよう。

前回3 前々回2
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■メサイヤ
9600円
'92年12月25日発売

1758

4 スーパーテトリス2+BomBliss

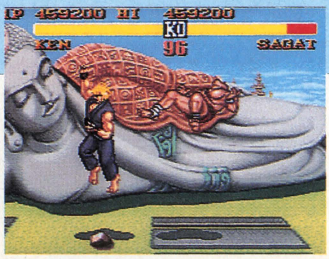


テトリスモードは、プレーヤーの腕前に合わせて難易度が選べるぞ。自称『テトリス』マスターの人は、ぜひ最高レベルでプレーしてほしい。アーケード版に勝るとも劣らないスピードでどんどんブロックが降ってくるので、かなりの腕前じゃないとすぐに終わってしまうのだ。

前回4　前々回8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
パズル
■ビー・ピー・エス
8500円
'92年12月18日発売

1501

5 ストリートファイターII



どんなにぶざまでも、とにかく勝てばいいという考えはもう古い。これからは、いかに華麗に勝つかということを考えながらプレーしよう。アッパー昇龍拳をはじめとする連続技を駆使してパーフェクトで勝てば、プレーヤーはもちろん、見ている人や対戦相手も感動すること間違いなしだぞ。

前回5　前々回12
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
9800円
'92年6月10日発売

937

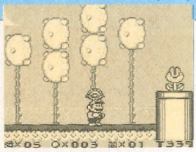
このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張ほか）、おもちゃのQ(東京　野方)、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

6 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



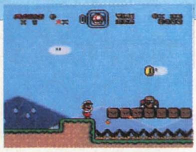
前回6 前々回5
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■エニックス　RPG
9600円　'92年9月27日発売
800

7 スーパーマリオランド2 6つの金貨



前回7 前々回4
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
3900円[込]　'92年10月21日発売
763

8 スーパーマリオワールド



前回9 前々回17
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売
664

9 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!



前回10 前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア　シミュレーション
9500円　'92年12月19日発売
646

10 うしおととら



前回ー 前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
■ユタカ・バンダイ　アクション
8800円　1月22日発売
new
555

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
11	12	21	ヨッシーのクッキー	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'92年11月21日発売 2900円[込]	547
12	27	ー	重装機兵ヴァルケン	スーパーファミコン	カートリッジ	メサイヤ	アクション	'92年12月18日発売 8800円	490
13	8	14	スーパーファイヤープロレスリング2	スーパーファミコン	カートリッジ	ヒューマン	スポーツ	'92年12月25日発売 8500円	487
14	15	9	大爆笑 人生劇場	スーパーファミコン	カートリッジ	タイトー	テーブルゲーム	'92年12月25日発売 8500円	482
15	20	22	ドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	ファミコン	データック専用カートリッジ	バンダイ	アクション	'92年12月29日発売 7800円[セット価格]	418
16	16	10	タイニートゥーンアドベンチャーズ	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	アクション	'92年12月18日発売 8000円	391
17	13	18	ヨッシーのクッキー	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	'92年11月21日発売 4900円[込]	386
18	14	7	ファミスタ'93	ファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	'92年12月22日発売 4900円	374
19	21	20	SDガンダム外伝2 円卓の騎士	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ユタカ・バンダイ	RPG	'92年12月18日発売 9500円	373
20	ー	ー	ヨーロッパ戦線	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	1月16日発売 12800円 (new)	354
21	11	ー	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	メガドライブ	カートリッジ	セガ	アクション	1月14日発売 7800円	339
22	26	24	スーパーバレーII	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ビデオシステム	スポーツ	'92年12月25日発売 8900円	309
23	19	15	バトルサッカー フィールドの覇者	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	バンプレスト	スポーツ	'92年12月11日発売 9500円	301
24	25	ー	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アトラス	RPG	'92年10月30日発売 9800円	290
25	ー	ー	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	スーパーファミコン	カートリッジ	パルソフト	テーブルゲーム	'92年9月25日発売 8800円	286
26	18	11	ロックマンワールド3	ゲームボーイ	カートリッジ	カプコン	アクション	'92年12月11日発売 3500円[込]	282
27	29	26	三國志III	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	'92年11月8日発売 14800円	263
28	17	16	エルファリア	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ハドソン	RPG	1月3日発売 9500円	260
29	22	25	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'89年6月14日発売 2600円[込]	256
30	ー	ー	スーパー麻雀	スーパーファミコン	カートリッジ	アイマックス	テーブルゲーム	'92年8月22日発売 8000円	244

読者のご意見板

●『ウルトラセブン』がついに発売されるそうだが、レオファンはいったい何年待てばいいのだろうか。　岩手県　藤村　壮　20歳

●このまえ、彼女の部屋にいったら、タンスの影に『超兄貴』が隠してあった。
愛知県　山田剛央　14歳

●『ウィザードリィV』で珍しいアイテムばかり捜している私は、道で粗大ゴミを見ると、つい何かないか捜してしまう。
愛知県　前田久志　17歳

●『ファイナルファンタジーV』のバーサーカーを見て、「バーサーカーは馬ー鹿ーさー」というギャグが浮かんだ人は、全国で私を含め751人はいる。かな？
東京都　井堂靖子　15歳

●よく「はどーけん」とか「しょーりゅーけん」などと言いながら友人に攻撃するやつはいるが、「ふあっ」と言いながらスクリューを決めるやつはいない。少し悲しい。
東京都　斎藤仁一　19歳

●いま考えてみると、『ドラゴンクエストIII』の勇者は、ものすごいマザコンのような気がする……。
神奈川県　白柳裕介　15歳

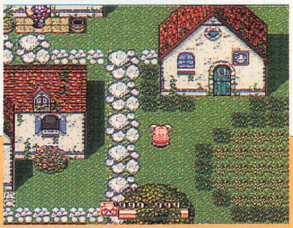
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間 1月18日〜1月24日

発売までまてない
期待の新作 TOP20

『聖剣伝説2』が、ライバルの『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』を抜いてトップに返り咲いたのだ。この2本の熾烈なトップ争いはまだまだ続きそうだね。

1 聖剣伝説2

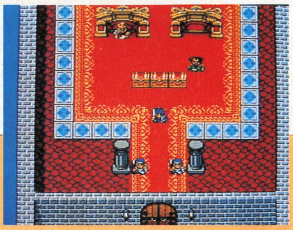


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■スクウェア
価格未定　4月下旬発売予定
1938

前回 2 前々回 2

どこかにある大砲を使えば、フラミーを手に入れるまえでも大空を移動することができるのだ。

2 ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定
1747

前回 1 前々回 1

『Ⅱ』には、ムーンブルク城がハーゴンに襲撃されるというオープニングが追加されているのだ。

3 MOTHER2 ギーグの逆襲

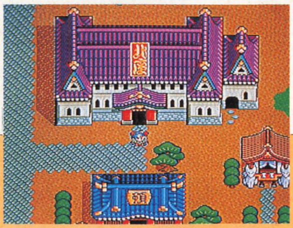


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
8900円[込]　5月下旬発売予定
1010

前回 3 前々回 3

今回は主人公が飼っている犬にも名前をつけることができるのだ。いっしょに散歩もできるぞ。

4 天外魔境　風雲カブキ伝



PCエンジン
スーパーCD・ROM² 専用
RPG
■ハドソン
価格未定　発売日未定
637

前回 4 前々回 5

今度の敵は『天外魔境Ⅰ』に登場した大門教だ。またまたジパングを征服しようと企んでいるぞ。

5 スターフォックス



スーパーファミコン
カートリッジ
シューティング
■任天堂
9800円[込]　2月21日発売
564

前回 5 前々回 4

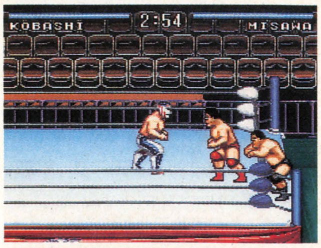
ステージの要所要所にある青いリングを通過すると、自機のダメージがかなり回復するのだ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	票数
6	6	6	ファンタシースターⅣ	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	RPG	発売日未定　価格未定	427
7	7	12	シルヴァ・サーガ2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■セタ	RPG	5月発売予定　9500円	321
8	—	—	龍虎の拳	スーパーファミコン	カートリッジ	■ケイ・アミューズメントリース	アクション	'93年発売予定　価格未定	300
9	10	8	メタルマックス2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■データイースト	RPG	3月上旬発売予定　9500円	296
10	—	—	全日本プロレス (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	■メサイヤ	スポーツ	'93年発売予定　価格未定	283
11	8	9	イースⅣ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■ハドソン	アクションRPG	発売日未定　価格未定	243
12	15	7	F-1 GRAND PRIX PARTⅡ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビデオシステム	レースゲーム	2月26日発売　9800円	229
13	11	14	ドラゴンナイトⅢ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■NECアベニュー	RPG	発売日未定　価格未定	218
14	12	10	ジョジョの奇妙な冒険	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■コブラチーム	RPG	3月5日発売　9500円(予価)	190
15	—	19	ファイナルファイトCD	メガドライブ	CD-ROM	■セガ	アクション	3月26日発売　8800円	182
16	17	—	天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	■RIOT	RPG	3月26日発売　7800円	172
17	—	18	ドラゴンボールZ 超武闘伝	スーパーファミコン	カートリッジ	■バンダイ	アクション	3月発売予定　9800円(予価)	150
18	—	—	アルバートオデッセイ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■サンソフト	RPG	3月5日発売　9600円	146
19	13	16	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■クエスト	シミュレーションRPG	3月12日発売　9600円	124
20	14	15	ファイナルファイトⅡ	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	5月発売予定　8500円	109

今週の特選ソフト

10位　全日本プロレス

全日本プロレス公認の本格的プロレスゲームがスーパーファミコンで登場。現在は、レスラーの技の部分が完成に近づき、やっとゲームらしくなってきたという状況だそうだ。ひとつの技が完成するたびに必ずビデオ、または実際に技を掛けてみて動きをチェックしているというから選手の動きはバッチリ。全日本プロレスも細かいところまで監修しているそうなのでファンは大いに期待しよう。



開発進行度… 48パーセント

★集計期間 1月18日〜1月24日

読者が選ぶ TOP 20

ゲームセンターで大人気のパズルゲーム『ぷよぷよ』が18位にランクイン。単純明快なルールが人気の秘密なのだ。

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	3014
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	1419
3	3	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	429
4	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ ■セガ	409
5	7	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	382
6	5	ストリートファイターII	スーパーファミコン ■カプコン	318
7	6	スーパーファイヤープロレスリング2	スーパーファミコン ■ヒューマン	302
8	8	ランドストーカー 〜皇帝の財宝〜	メガドライブ ■セガ	271
9	20	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	255
10	16	MOTHER	ファミコン ■任天堂	200
11	19	重装機兵ヴァルケン	スーパーファミコン ■メサイヤ	176
12	13	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	163
13	14	ウィザードリィV 災渦の中心	スーパーファミコン ■アスキー	161
14	18	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン ■スクウェア	145
15	11	らんま1/2 〜爆烈乱闘篇〜	スーパーファミコン ■メサイヤ	142
16	−	アドバンスド大戦略 〜ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	109
17	9	エルファリア	スーパーファミコン ■ハドソン	99
18	new	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	97
19	−	ゼルダの伝説 −神々のトライフォース−	スーパーファミコン ■任天堂	91
20	12	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	86

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	17246
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	12374
3	3	ストリートファイターII	4604
4	4	天外魔境II 卍MARU	4315
5	5	真・女神転生	4071
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	3405
7	7	ファイナルファンタジーIV	1992
8	8	スーパーマリオカート	1612
9	9	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	1600
10	10	SNATCHER	1192
11	11	ウィザードリィV 災渦の中心	1094
12	13	スーパーファイヤープロレスリング2	1003
13	14	MOTHER	861
14	12	三國志III	837
15	15	イースI・II	724
16	16	アドバンスド大戦略 〜ドイツ電撃作戦	668
17	17	ゼルダの伝説 −神々のトライフォース−	538
18	new	重装機兵ヴァルケン	523
19	18	ダービースタリオン全国版	475
20	new	らんま1/2 〜爆烈乱闘篇〜	463

ビデオゲーム TOP 10

相変わらず格闘アクションとレースゲームに人気が集まっているのだ。ほかのジャンルにもがんばってほしいところですな。

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	バーチャレーシング	■セガ レースゲーム	2209
2	1	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	2135
3	4	ストリートファイターII ダッシュ ターボ	■カプコン アクション	1922
4	7	餓狼伝説2	■エス・エヌ・ケイ アクション	1900
5	3	ストリートファイターII ダッシュ	■カプコン アクション	1841
6	5	天地を喰らうII 赤壁の戦い	■カプコン アクション	1714
7	6	コカコーラスズカエイトアワーズ	■ナムコ バイクレース	1361
8	−	クイズココロジー	■テクモ クイズ	1299
9	9	爆烈魔Q大冒険	■ナムコ クイズ	1234
10	−	ファイナルラップ3	■ナムコ レースゲーム	1101

●協力店 プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪 難波)、ギガ観音寺(香川 観音寺)

U.S.A TOP 10

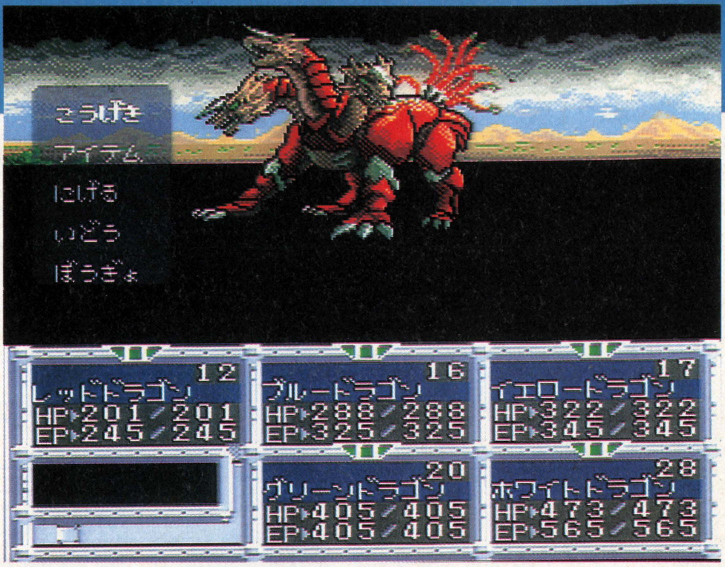
『プロフットボール'93』は、もうすぐスーパーファミコンでも発売されるけど、やはりアメリカと同じように人気が出るんだろうね。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	2	ドルフィン (DOLPHIN)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
2	7	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌 (STREET OF RAGE 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
3	3	ストリートファイターII (STREET FIGHTER 2)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
4	1	ロードラッシュII (ROAD RASH 2)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS レースゲーム
5	4	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
6	6	スーパーマリオランド2 6つの金貨 (SUPER MARIO LAND 2)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
7	8	スーパーマリオカート (SUPER MARIO KART)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
8	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 (SONIC THE HEDGEHOG 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
9	9	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
10	−	プロホッケー (NHLPA HOCKEY)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ

●協力店 G&G Software Inc, ELECTRONICS BOUTIQUE Inc.

特報





虚実入り乱れるドラマに翻弄されながら、息もつかせぬストーリー展開にドキドキしちゃうぞ。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップ カートリッジ
	ユタカ・バンダイ　発売日未定　9500円(予価)　8メガ	

独特の世界観にじっくり浸ろう

ドラマチックSF・RPG『ダンザルブ』の続報だ。前回も紹介したけど、もう一度おさらいをしておこう。

主人公は、オーバル軍の兵士訓練所で鍛練に励むマシュー・ロビンという少年。しかしある日、敵であるダマイヤ軍に科学者の父と兄を殺され、母と妹は連れ去られてしまうのだ。その結果マシューは、オーバル軍の最強部隊、ダンザルブ隊に入隊することになる。そしてマシューは、父が残した兵器を手に入れ、ダマイヤ軍に戦いを挑むのだが……。

こんな調子でストーリーははじまるのだが、いままでにあるヤワなRPGとは違い、予想もできない展開を見せてくれるぞ。ショッキングなシーンが連続したり、思ってもみなかった方向にドラマはズンズン進んでいってしまうのだ。「待ってくれ」と言っても、もう遅い。プレーヤーはどっぷり『ダンザルブ』の世界に浸ってしまっているワケだ。それじゃ『ダンザルブ』の序盤を紹介していくぞ。



⬆ダンザルブ隊は終盤になればこんなに仲間が集まる。これだけたくさんいると使い道に四苦八苦しそうだ。でも、まんべんなく経験させてあげようね。

個性的なお仲間たち

ダンザルブ隊のメンバーは最初6人。そこにマシューが配属されてくるのだ。もちろんメンバーは、ストーリーが進むにつれて増える。最初にいるメンバー6人は、揃いも揃ってキツーイ性格の人ばかり。まともには相手してくれないのはあたりまえ。とはいっても、みんな歴戦の戦士。なめてかかると手痛いしっぺ返しを食らうことになるから気をつけてね。みんなから信頼を勝ち取るのは、並大抵のことじゃできないのだ。しかし、努力をすればそのうち……。



⬆ガンコじじいでなくてよかった。ものわかりのいいウンベルト翁。



⬆「いうことはそれだけだ」がちょっとよけいな感じ。日本男児の武蔵小次郎。



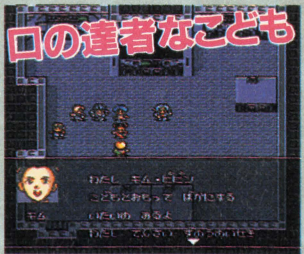
⬆さすがダンザルブ隊の隊長サルベリ。言うことがいちばんきついです。



⬆ダンザルブ隊一、口の達者なディック・ロジャー。女性の口説きも上手？



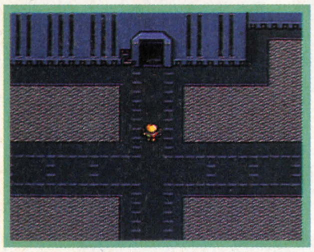
⬆やさしく介抱されてみたい。もちろんつききっきりで。お、おねえさん！



⬆こどもには用はない。でもきっと痛い目にあうんだろうな。

初体験ゾーンに突入する?

MISSION 1
初めての任務

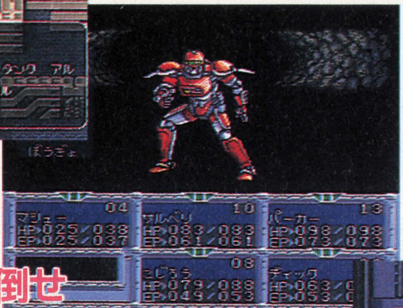


初めてのミッションは、ダマイヤ軍に襲われた第一補給基地の奪回だ。敵のサイボーグ兵士を倒し、エネルギータンクを死守すること。しかし、補給基地内部は防御シャッターが降りている。シャッターを開けるには、暗号カードを集めて解読しなければならないのだ。

行く手を阻む敵出現!

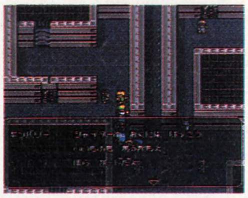


⬅幾多の戦闘をくぐり抜けて、エネルギータンクまでたどり着いた。そのまえには、サイボーグ兵士が! こいつを倒さないかぎり、任務はまっとうできないぞ。

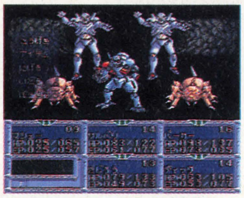


➡サイボーグ兵士の名はスーパーロイド。ミッション1でのボスだ。こいつには、殺人回路がインプットされている。相手を倒すまでしつこく迫ってくるぞ。しつこい人はイヤ!

スーパーロイドを倒せ



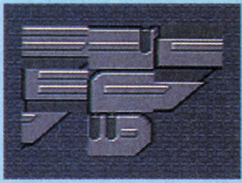
⬅カードをもらうとき、情報も教えてくれる。



⬅敵は昆虫形ロボット。確実に1体ずつ倒すのだ。

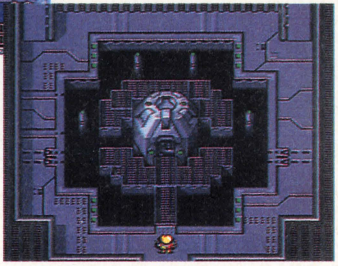
頭の体操のコーナー

基地職員が持っている暗号カードをすべて集めると、頭の体操がはじまるぞ。解読すれば扉の道が開かれる。



⬅これを正しい形に組み直すのだ。そんなに難しくないから大丈夫だぞ。

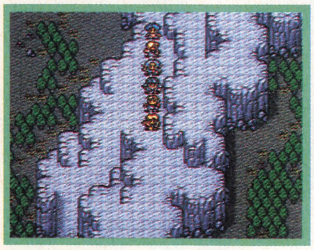
エネルギータンク



⬅これがエネルギータンク。こいつを破壊されちゃ、補給基地は木っ端微塵。全員一蓮托生ですな。

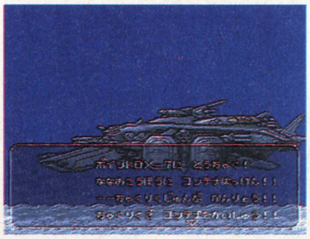
スーパーモノロイドを奪いましょ!

MISSION 2
死守せよ! レッドドラゴン



今度の任務は、兵器を積んだ輸送中のコンテナの護衛。その兵器は、マシューの父が残したスーパーロノロイド、レッドドラゴンだった。そしてダマイヤ軍がこのスーパーモノロイドを狙っているという情報を得たのだ。すぐにダンザルブ隊は急行する。だが、敵もモノロイド(巨大ロボット型兵器)をくり出してきた。ダンザルブ隊は苦戦する。そして、マシューはレッドドラゴンに乗り込む。

作戦行動開始!!



⬆ダンザブル隊の戦闘母艦アースシェイカー。目標物を発見したらしいぞ。

敵の軍団現わる!!



⬆敵の大軍団が現われた。これはどうみたって勝ち目があるようには思えん。



⬅戦いに勝利すればお家に帰れるのだけど……。



⬅コンテナの運転手が仲間に加わってくれるのだ。

ちょとずつでも成長してるのね

マシューの活躍のおかげで、危機を切り抜けることができたダンザルブ隊。これにはお仲間も、ちょっと心を開いたらしい。みんなの口調が幾分和らいだ。ついに信頼を勝ち得たってことかな。



⬅ひよっこからぼうやに昇格。ちょっと大人の仲間入り。でもまだ経験が。

スーパーモノロイドだ!!

レッドドラゴンの雄姿を見よ!

スーパーモノロイドとは、戦闘用巨大モンスター形態ロボットのこと。このレッドドラゴンは、マシューの父が彼のために作り上げたものなのだ。マシューにとっては父の形見。

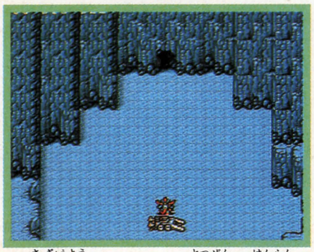


⬅レッドドラゴンは、マシューを待っているかのよう。さあ、乗り込め!



穴にお入りなさい

MISSION 3
クラト鉱山に潜むもの

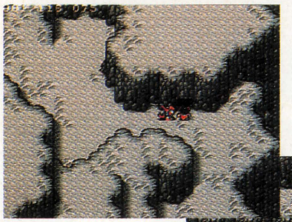


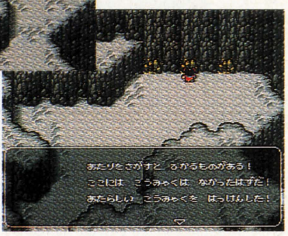
作業用ロボットの突然の反乱によって閉鎖されていたクラト鉱山。今回の任務は、この反乱の原因究明とともに、レッドドラゴンの性能テストをすることだ。性能テストでは、マシュー以外の人も搭乗することになる。そして、鉱山を探索していくうちに、頑丈な作りのドアを発見するぞ。どうやらこの先が怪しそうなのだが……。



迷子の迷子の子羊さん

⬅隅っこにうずくまる記憶喪失の男を発見。なにか聞き出せれば。

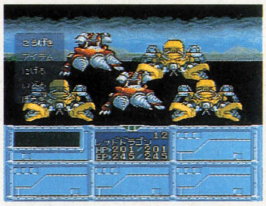




⬅こんな小さな穴はとても入れません。と思ったら、ピピンがやってくれます。あっという間に、スルと穴に入っていっちゃうのだ。

➡おお、鉱脈を見つけたあるよ！　こいつは黙ってひとりでガッポリあるよ。んなこと考えているお暇はまったくないのが悲しい。

作業機械が襲ってくる！



⬆穴掘り機械が人間さまに歯向かいやがって！　ちくしょうめ！

鋼鉄の扉とご対面！



⬆この扉を開ければ、きっと原因が突き止められるはずだ。

おまえこそなにものだ!!

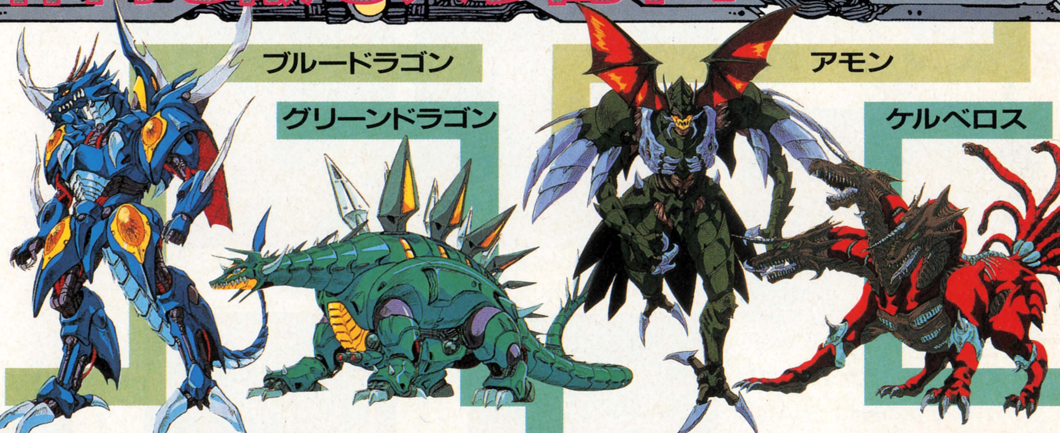


⬅扉の奥は秘密研究所。そこにいたのはマッド・サイエンティスト。彼はいったいどこからきて、なにをしているのか。ちょっと不気味なお人。

仲間も敵も入り乱れ！

スーパーモノロイドはレッドドラゴンだけではない。ストーリーが進むとぞくぞくと新兵器が開発されてくる。もちろん敵であるダマイヤ軍でも、スーパーモノロイドを開発しているぞ。

さらに今回はダマイヤ軍の強者どもをいくつか紹介しておこう。ダマイヤ軍のほうが色っぽいおねえさまが多いのだ。それにしても、ダンザルブ隊よりも個性的だよね。



キース・レンジャー



ダマイヤ軍のどの部隊にも所属しない一匹狼。英才教育を受けたエリートである。マシューのライバルだ。

チキ・カリオカ



惚れっぽい南米生まれの陽気な娘。ダマイヤ軍タトゥーキャッツ部隊隊員なのだが……。

メイ・フォクシー



挑発的な視線にクラクラしちゃう。でも、気が強そうだから、手を出したら一発くらうぞ。

アマンダ・ローズ



過激なコスチュームをまとった、入れ墨入りの女戦士。シッポがうーんたまらん。

カバルスキー・ブラスタニア

ダマイヤ軍グレートバーバリアンズ部隊司令官。バーカーの教え子。



ゾロ・ベンダール

メカニカル・バスターズ部隊を率いる。体が機械化している。





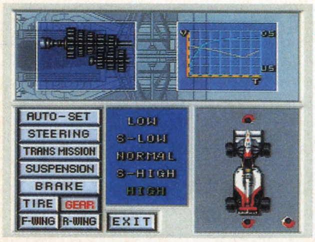
F-1 GRAND PRIX PART II

急転直下完全見下ろし型F−1ゲームが、ますますハードになって帰ってきた。なにせプレーすれば眼球混乱でトリップするほどのアレだ。攻略まえに三半器官を鍛ええろ。

SF スーパーファミコン	カーレース	バックアップカートリッジ
	ビデオシステム　2月26日　9800円	12メガ

F-1ゲームの覇者、毛利名人直伝の攻略法なのだ

F-1ゲームでもっとも熱くなれるのは、タイムアタックだよね。タイムを縮めるには、なんといってもコースを覚えるのが有効な手段だ。もしくは、うまい人のテクを盗むことだよね。てなわけで、今回の徹底攻略は『I』を5000時間プレーした('92年度見込み)毛利名人に、全面監修してもらった。22ページから掲載している全16コースのベストセッティング、最難関コーナーのアタック法は、すべて毛利名人直伝のもの。この華麗なるテクを見習えば、年間チャンプも夢じゃない！　そんなこんなで、まあ熟読してちょうだいよ。



⬆最大の特徴がこのマシンセッティング。マニアがチンピクするほどリアルなのだ。



⬆モードは6つ。なんといってもタイムアタックがやっぱり熱いぜ。

トップを狙うならこのチームだ

選べるチームは16チーム。このなかから毛利名人が選んだのは、マクラーレンとウイリアムズだ。その理由はというと、まずアクティブサスペンションが選択できること。それと最高速と加速が高いことだそうだ。アクティブが使えなくても、リアクティブが使えれば問題はない。が、ほかの性能が突出していることが決め手になったそうなのだ。ストーリーモードでオリジナルマシンを作る場合、この点に気をつけたほうがいいみたいだね。ちなみに最弱くんはアンドレア・モンダ・フォーミラー。加速、最高速とも全チーム中、もっとも低いレベルなのだ。毛利名人いわく「これで勝てる人なんかいるのかな?」とな。う〜ん。

アクティブが丸



⬅思ったとおりマクラーレンがグンバツか。

こりゃダメくん

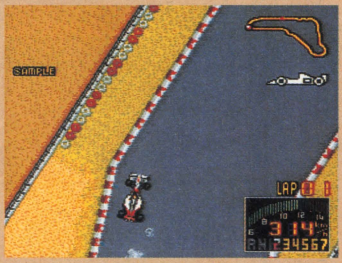


⬅アンドレア・モーダ・フォーミュラーで優勝は無理？

気になる『I』との相違点は？

『I』をプレーしたことのある人だったらご承知のとおり、これってスクロールがちびっと遅かったんだよね。ところがどっこい、お相撲ははっきょい。『II』では超爆ゲロ的に高速化されたのだ。しかもマシンの大きさがビックになったため、画面に出ているコースの面積が縮小。このふたつが改正されたので、プレー中はコーナーがアッというまに迫ってくる感じを受けるのだ。それと好評だったドリフトがあまり滑べらなくなった。『I』の調子でコーナーを攻めたりすると、見事に爆死するぞ。

スピンしやすいのだ！



⬆ドリフトが小さくなった。ということは幻の多角形コーナーリングはできない？

コーナーサインを熟知しろ！

『I』との違いのところで説明したけど、なにせコーナーが迫るのが速い。なにせこちら心の準備ができるまえに、コーナーに突入してしまう。もう、せっかちなんだからん。そこで重要なのが、このコーナーサインだ。コーナーの種類を確認できるのはもちろん、背景でブレーキングのタイミングを計りづらいので、これを目印にすることができるのだ。



⬅ゆるいコーナー。Rが大きいので高速で抜けるんだよ。という意味だぞ。



⬅直角コーナー。モナコといった市地に多く登場する。無理は禁物だぞ。



⬅急コーナー。Rが非常に小さい。このサインが出たらブレーキングすると吉だ。



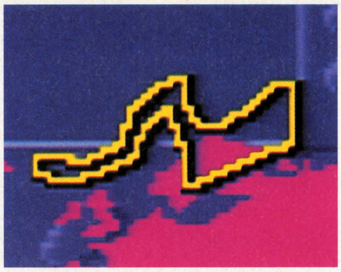
⬅シケイン。おもに長いストレートの後半に設けられているクランク状の障害。とにかく減速あるのみで、200キロ台で抜けるのは、はっきりいって至難の技だ。



⬅S字コーナー。右曲がりと左曲がりが連続しているコーナーで、小刻みなハンドルさばきが要求される。コースアウト多発地帯だぞ。

▶南アフリカグランプリ

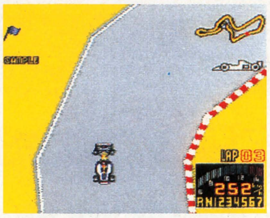
このコースはコーナーが連続しているが、比較的高速でまわれるぞ。難関はただひとつ、ヘアピンあとの直角コーナーだ！　コーナーサインが出たら早めにブレーキングをし、アウトインアウトの基本テクでコーナーを攻めよう。目標は250キロ台でのクリアーだ。とにかく基本に忠実にな。



☗全長4260メートルのミドルコース。長い直線がなくコーナーが連続している。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ノーマル
フロントウイング	15度
リアウイング	50度

目標ラップ30.8秒



➡この地点でブレーキングしインに入るのだ。



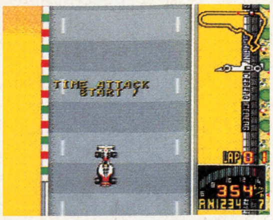
➡アクセルを戻し立ち上がりでスピードアップ。

▶メキシコグランプリ

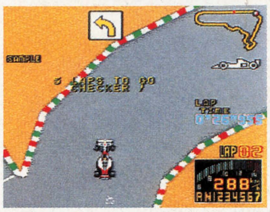
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	10度
リアウイング	40度

目標ラップ24.0秒

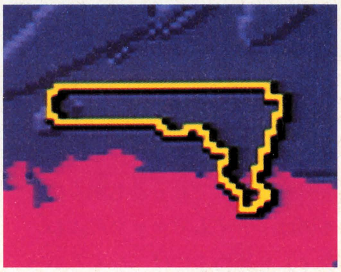
初心者でも安心のコースがここ。ほとんどのコーナーがアクセルベタ踏み、またはエンジンブレーキだけでクリアーできる。問題は第1コーナーの右、左のカーブが連続しているところ。直線でスピードがのっているので、ブレーキングポイントを誤ってしまうと、即クラッシュ。写真を参考にしてね。



➡この位置で300キロ台までスピードを落とせ。

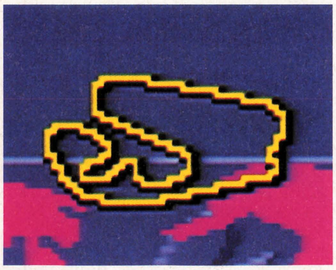


⬅マシンはアウトに向けて左のカーブにそなえる。



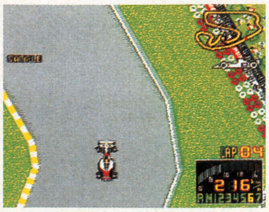
☗全長4421メートル。長い直線と緩やかなコーナーが続く高速サーキットだ。

▶ブラジルグランプリ

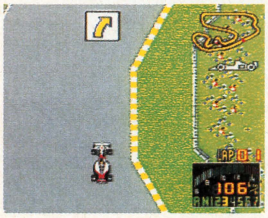


☗全長4325メートル。複合コーナーがくせ者のサーキットだ。

緩やかなカーブと直線がコースのほぼ全体を占めている。ここも注意しなければいけないところはただひとつしかない。それはコース後半にある複合コーナーだ。とはいえ、そんなに複雑なテクは必要ないぞ。ようは、最初の左カーブでハンドルをきり過ぎないことだ。インよりミドルを狙え。



➡左カーブのコーナーはコースのセンターをキープ。

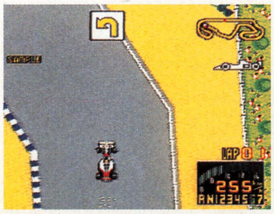


⬅右カーブのコーナーインを死守するのだ。

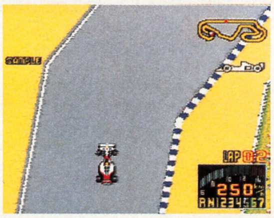
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ノーマル
フロントウイング	15度
リアウイング	50度

目標ラップ39.8秒

▶スペイングランプリ



⬅コーナーに突入する寸前でも250キロをキープせよ。



➡つづくコーナーでもブレーキングは必要だぞ。



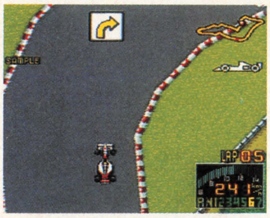
☗全長4747メートル。コース前半と後半にあるヘアピンが特徴なのだ。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

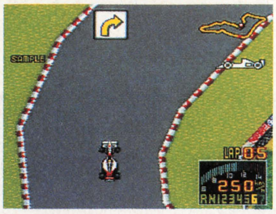
目標ラップ46.5秒

比較的にテクニカルなコースで、難関となるのは、2カ所あるヘアピンのところ。ここでは前半にあるヘアピンの攻略法を紹介するぞ。まずコーナーの入り口ではアウトの位置でブレーキングし、すぐにインへ方向転換しよう。写真のとおり、入り口と出口でほぼ同じスピードになるように心がけるのだ。

▶サンマリノグランプリ



⬅最初の右カーブ。すでにこの時点では減速ずみだ。



➡ふたつめの右カーブに入る直線でブレーキだ。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート７スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

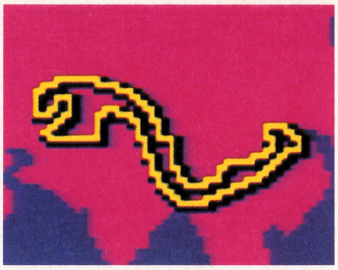
目標ラップ29.1秒



⬆全長5040メートルの高速サーキット。直角コーナーが比較的多いぞ。

難関は直角コーナーが続くところだけ。ここではつねに高速を出しているため、どこでブレーキングするかが、勝負の別れめだ。とうぜんセッティングでステアリングをライトにしていなければ、曲がり切れない。こういうコースでは、プレーヤーの腕よりも、マシンの性能の差がものをいうぞ。

▶モナコグランプリ

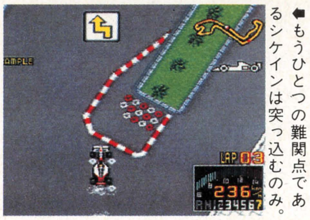


⬆全長3328メートル。いまさらいうまでもなく、市街地を利用した超難関コースだ。

16コース中でもっとも難しいコースがモナコだ。ハッキリいって、毛利名人も完走するのがせいいっぱい。とにもかくにもコースを熟知するのが先決だ。写真はそのなかでも超ムズのところ。シケインではタイヤの部分にぶつからないかぎりダメージは受けないので、思い切って突っ込んでみよう。



➡これぞS字というくらいのRのきつさ。慎重にな。



⬅もうひとつの難関点であるシケインは突っ込むのみ。

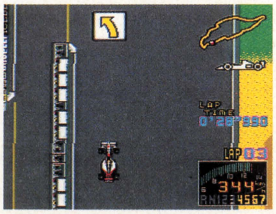
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート７スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ロー
フロントウイング	20度
リアウイング	60度

目標ラップ42.1秒

▶カナダグランプリ

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ27.9秒

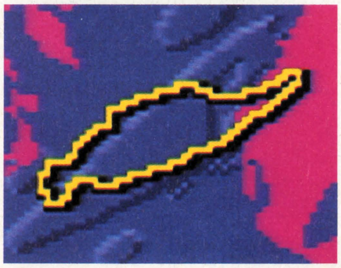


➡この場所からブレーキングしなければジ・エンドだ。



⬅鋭角的にコーナーリングするのがポイントだぞ。

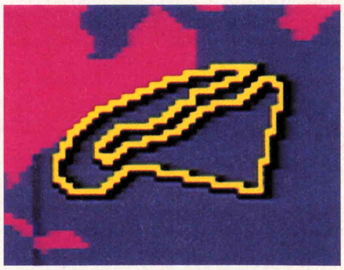
最終コーナーまえのヘアピンは、苦にはならないハズ。それよりも問題なのが、第１コーナーのほうだろう。左カーブのすぐあとに、ヘアピンが迫ってくるので、だいたい100キロぐらい減速しなくてはならないのだ。ベストなブレーキングポイントは、ピットアウトのあたり。見逃すなよ。



⬆全長4430メートル。緩やかなカーブが断続的に続いているコース。

▶フランスグランプリ

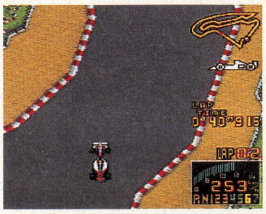
コーナーの立ち上がりで、タイムに大きな差が出るコースだ。なかでも300キロオーバーで突っ込む最終コーナーまえのシケインは要注意ポイントだぞ。シケインの攻略法としては、Ｓ字コーナーと同じく、どれだけ直線的なラインがとれるかにかかっている。写真を参考にトライしてみてほしい。



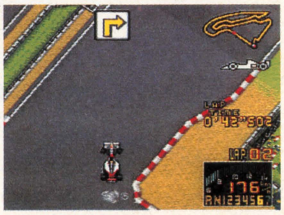
⬆全長4271メートル。Ｒのきついコーナーと直線が連続しているのが特徴だ。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ38.1秒



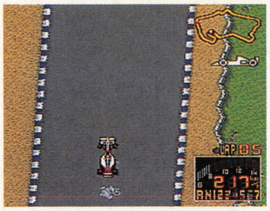
⬅シケインは直線的に駆け抜けるように。

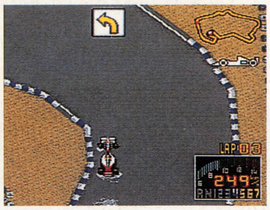


➡抜けたあとの直角コーナー。攻めるまえに減速を。

残りのコースはつぎのページだよん

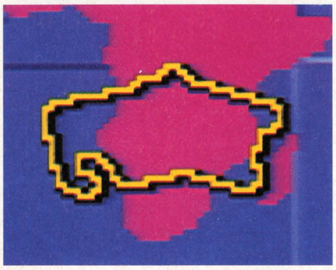
▶イギリスグランプリ


⬅ブレーキングポイントには目印はない。スマン。


➡ここまでインに突っ込めればポールは確実?

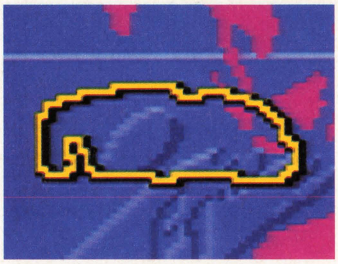
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ31.6秒

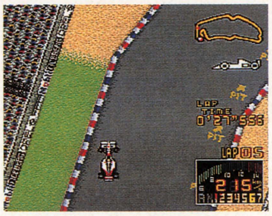

⬆全長5226メートル。もとは滑走路を利用した高速コース。しかし急カーブもある。

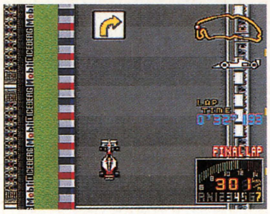
最終コーナー手前の直角コーナーがくせもの。それでも250キロ台でクリアーしたいもの。しかし、減速するポイントに看板などの目印がないため、プレーヤーは何回かブレーキングの位置を確かめなければならないのだ。まあ、それ以外のコーナーはとくに難しくないから、チャレンジしてみてね。

▶ドイツグランプリ


⬆全長6802メートルのロングサーキット。ふたつの直線にあるシケインに注意。

緩やかなロングストレートにあるシケインは、慣れればエンジンブレーキだけでクリアーできる。タイムを縮めるためには、最終コーナーで、どこまで減速を押さえるかだ。しかし、無理は禁物だぞ。最終コーナー後の立ち上がりでミスをすれば、すべての努力が水の泡になってしまうからな。


➡最終コーナーにどこまで攻められるかが決め手だ。


⬅ポールラインは300キロ台で通過するべし。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ハイ
フロントウイング	10度
リアウイング	40度

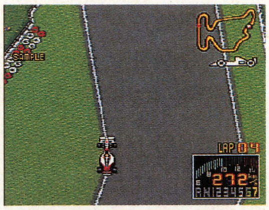
目標ラップ29.3秒

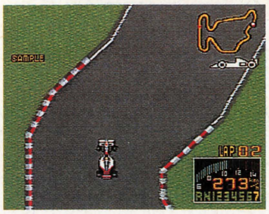
▶ハンガリーグランプリ

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ノーマル
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ32.6秒

R40メートルとR50メートルが続く場所が、このコースの最難関。Rのきつさを考えれば、とうぜん減速してアウトインアウトで攻めるべきなのだが、ここはS字コーナーと同じく直線的なラインをとってみよう。すると270キロ台で通過できるようになるぞ。エンジンブレーキだけでオーケーだ!?

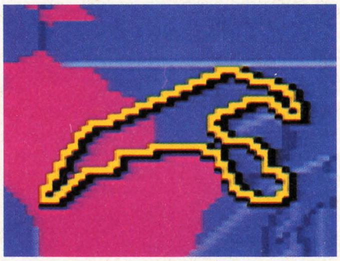

➡ここではあまりインに寄らないでクリアーしよう。


⬅エスケープゾーンぎりぎりまでインに入れるぞ。


⬆全長3968メートル。第1コーナーと最終コーナーのRが同じなのが特徴。

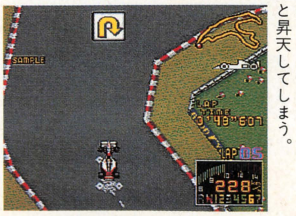
▶ベルギーグランプリ

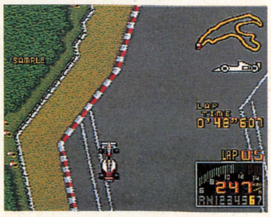
モナコほど難しくはない。が、なにせ300キロオーバーのスピードをマークできるところが、ほとんどないのだ。とくに第1コーナーのRのきつさと長さはトホホもの。200キロ台なら楽にクリアーできるが、それじゃあね。ではどうするかというと、限界点までドリフトさせるしかない。


⬆全長6940メートル。直線がほとんどないため、プレーヤーのテクが試されるぞ。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ノーマル
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

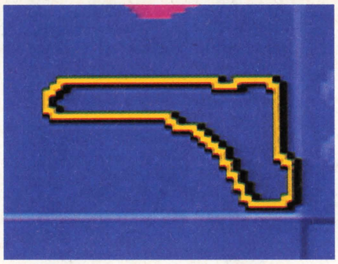
目標ラップ34.7秒


⬅ここでドリフトし過ぎると昇天してしまう。

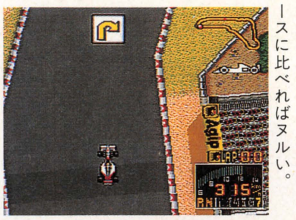

➡この位置でマシンの向きを変えられればベストだ。

▶イタリアグランプリ

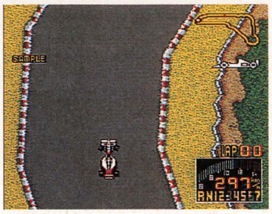
全16コース中、もっとも簡単なコース。ここで苦労しているようなら、他のコースでは完走することすらはできない。てなことで、ここでは理想的なスタート法を伝授するぞ。まずスタート時はエンジンを9000回転まで上げる。そしてオーバーテイクを使うのだ。この方法はどのコースでも有効だぞ。



⬆全長5800メートル。初心者はこのコースでゲームに慣れるといいでしょう。



➡最終コーナーもほかのコースに比べればヌルい。



➡300キロ台でクリアーすることも可能だぞ。

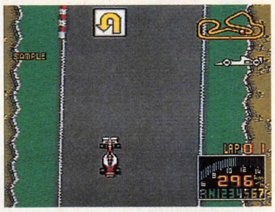
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ハイ
フロントウイング	10度
リアウイング	30度

目標ラップ23.0秒

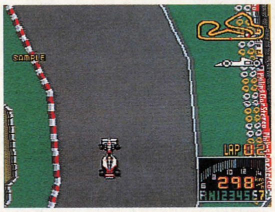
▶ポルトガルグランプリ

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	10度
リアウイング	40度

目標ラップ36.3秒

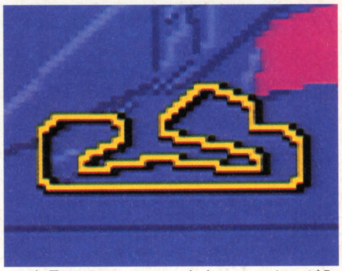


➡コーナーサインが出たらすぐブレーキングだ。



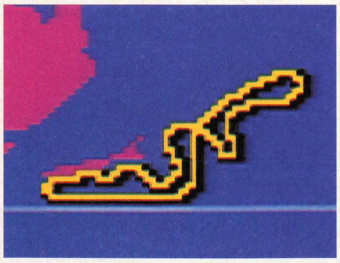
⬅Rは長い。エンジンブレーキでスピードを調節しろ。

ほぼシンメトリーに配置されているふたつのヘアピンがくせもの。両方ともコーナーが見えてから減速したのでは、とてもじゃないが曲がりきれない。そこでコーナーサインを目印にして、ブレーキングポイントを計るのが得策。このゲームはスクロールが速いので、背景は当てにはできないのだ。



⬆全長4350メートル。大小のコーナーが入り乱れているテクニカルコースだ。

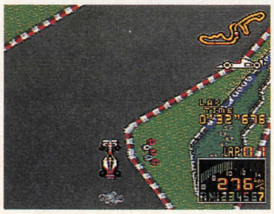
▶日本グランプリ



⬆全長5864メートル。コーナーはバイク用にレイアウトされていて、難易度は高い。



➡S字コーナーではスピードを若干抑えぎみで!



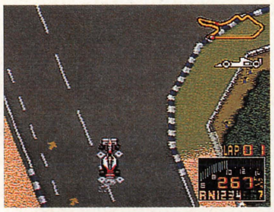
⬅シケインはエスケープゾーンに喰い込むように!

とくに説明する必要もないだろう。セッティングを見てのとおり、加速重視のコースだ。とにかく、コーナーリングの基本を守って操作することが、もっとも速く走れるコツだ。それとコース後半にあるシケインは、多少エスケープゾーンに乗っても、直線のラインをとったほうが速いぞ。

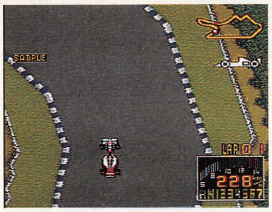
毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	ノーマル
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ35.6秒

▶オーストラリアグランプリ



⬅ここはドリフトで直線からのスピードを殺そう。



➡コーナーが続くのでスピードの出しすぎに注意。

毛利名人のセッティング講座	
ステアリング	ライト
トランスミッション	オート7スピード
サスペンション	アクティブ
ブレーキ	ハード
タイヤ	D
ギ　ア	セミハイ
フロントウイング	15度
リアウイング	40度

目標ラップ28.2秒



⬆全長3780メートル。直線が長いコースで、つねに300キロを越える状態が続くぞ。

直線とコーナーのレイアウトがハッキリ別れているコース。テクよりはマシンの性能がものをいうぞ。最後に全コースにいえることだけど、ワールドG.P.モードではかならず先頭のマシンを画面内にとらえているように。画面外に出てしまうと、コンピューターは絶対にミスをしなくなるからな。

21コ目のジョブは、見つけたかい？

ファイナルファンタジーV、本誌読者の皆さんなら、きっともうクリアしましたよね。でもゲーム途中で情報が出てくる、21コ目のジョブ「ものまねし」は、ちゃんと手に入れてくれました？もし「NO」ならハッキリいって、アビリティシステムの面白さ、完全に味わったとはいえません。なにしろこのジョブ、おいしいおいしい。ほとんどすべての防具を装備できるうえ、習得したアビリティを3つもくっつけることができるんです。しかも「ものまねし」というだけあって、ジョブ特性もなかなかユニーク。これからの人はもちろん、クリアした人も、完全クリア目指してもう一度がんばろう！

※アビリティシステム／自由にジョブチェンジをくり返し、経験したそれぞれのジョブごとに習得できる得意技（アビリティ）を組合せて自分だけの強力なキャラを育てられる、新しい成長システム。





FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

メーカー希望小売価格　9,800円（税別）

大好評発売中

SQUARESOFT　株式会社スクウェア　〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom™
LICENSED BY NINTENDO



読んで、聴いたら、ゲームがもっと楽しくなるぞ！

ファイナルファンタジーV 基礎知識編

ファイナルファンタジーVを楽しむための入門書。キャラクターデータや国家、城、町、村、乗物等の情報はもちろんのこと、ジョブ、バトル、魔法についても解説。Vの旅立ちのための必携アイテム。
好評発売中　定価/550円（税込）B6判並製

ファイナルファンタジーV 戦闘解析編

ファイナルファンタジーVのバトルをより効率的に楽しむ本。ジョブ、アビリティの全てはもちろんのこと、冒険者の行く手を阻むモンスターたちの攻略方法までも徹底的に解説。Vを極めるための必須アイテム。
好評発売中　定価/700円（税込）B6判並製

ファイナルファンタジーV 冒険ガイドブック

ファイナルファンタジー・シリーズに初めて挑戦する人に超安心！FFVの入門から攻略までをやさしく解説。全ての冒険者たちを必ずやエンディングへと導くための極楽アイテム。
好評発売中　定価/800円（税込）A5判並製

ファイナルファンタジーV 完全攻略編

冒険者達をゲームクリアへと導く情報を満載！各世界とダンジョンのマップやイベント攻略手順について詳細まで解説。お宝の入手方法や青魔法の全貌も今明らかに…Vのすべてがわかる究極のアイテム。
2月下旬発売　予価/850円（税込）B6判並製



オリジナルCDシングル　ファイナルファンタジーV

5+1

ファイナルファンタジーVのオリジナル5曲に加え、ボーナストラックとしてシリーズ第1作より「マトーヤの洞窟」のSFCアレンジヴァージョンを収録した全6曲のシングルCD。
好評発売中　価格/930円（税込）



オリジナルCDアルバム　ファイナルファンタジーV

オリジナルサウンドヴァージョン

ファイナルファンタジーVのオリジナル・ゲームミュージック全67曲を2枚組CDアルバムに完全収録。前作よりさらにスケールアップした迫力の音楽が新たなる感動の世界へと誘う。
好評発売中　価格/3,300円（税込）



アレンジCDシングル　ファイナルファンタジーV

マンボdeチョコボ

オリジナル盤で好評の「マンボdeチョコボ」が生演奏のアレンジヴァージョンで登場！ゲーム未収録曲3曲とファイナルファンタジー・メガミックスを加えた傑作CD。'93年の幕開けを飾る一作。
好評発売中　価格/930円（税込）

インフォメーション・サービス

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！

TOKYO:03(3459)9999/OSAKA:06(371)9999

発売（攻略本・CD）：NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL.03-5484-4060

販売（CD）：アメリカーナ・レコード
〒134 東京都江戸川区北葛西4-13-2 TEL.03-3878-6041


SQUARESOFT
FFVの切札登場。
ファイナルファンタジーVが、カードになった。
FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV
カードコレクションズ
スーパーファミコンの大ヒットゲーム「ファイナルファンタジーV」。その壮大な世界が、カードになった！主人公たちのさまざまなジョブの姿をはじめ、城や召喚獣など253種類。貴重なデータも豊富。まさにFFVをよりたのしむための切札の登場だ。
10枚入1パック/税込価格200円（税抜価格194円）
20パック入1カートン/税込価格4,000円（税抜価格3,883円）
©スクウェア 1992
ラッキーカードで大ラッキー！
1パックに10枚。中身は開けてのおたのしみ！
もしラッキーカードが入っていたら、
ホログラムカードが4枚まとめてもらえるのだ。
FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV
© SQUARE 1992
ファン必読のマル秘情報を掲載！
カードの裏面には、おすすめのアビリティの
くっつけ方やキャラクターのくわしい説明など、
非公開の情報も掲載。FFファンなら必読だ。
発売：NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL03-5484-4060
※全国の有名書店であつかっています。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ゲーム帝国



総統が不眠症になられた。毎夜羊を65536匹数えるのだが眠れぬらしい。この語り部などは4096匹ほど数えれば熟睡だがのう。

悔い改めよ

●下半身のことばかり考えるヤングメンよ、悔い改めよ。すなわちなんでも下ネタに結びつけるでない。わかったかイカレぽんちよ!!

●女は「いかれコンマ」ですか？
（愛知県　二川町民）

●出たな痴れ者。罰として性転換。

●女はマンドン屋ですか？
（香川県　チンドン屋）

●また出たな。罰として切除せよ。

●グリコのおまけはグリ子のオマ毛で〜すか。（東京都　ガビョ布）

●違う。貴様は朝から晩まで飲尿。

●女の子がスネて、「けちんぼ」って言ったら赤面状態になりませんか？　（香川県　毛ちん○）

●ならぬわ。罰として1ヵ月露出。

●凸凹というのを見ると「ええっ」って思いませんか？
（東京都　凸凹凸凹凸凹）

●思わぬ。考えすぎであり深刻なたわけである。罰として熱湯風呂。

●『ツインピークス』の「ピー」は伏せ字なんですか？
（宮城県　えいこぉ〜）

●そこまで考えるとはあっぱれなイカレたわけぽんち。いずれ拷問。

●増えるワカメにハマっている。
（香川県　ケムマキ君）

●すなわち水に浸すと量が増す乾燥ワカメであるな。帝国の主流は“震えるワカメ”である。水に浸すとマグニチュード7であり帝国の滅亡も近い。驚異の食品なり。

●モリシゲヒサヤですか？
（愛知県　モルヒネ）

●モルヒネとモリシゲが似ているというだけで投稿したな。いい根性である。すなわちグッド根性。

●ぼくの学校では『サザエさん』を見るときに音を消して絵だけ見て話を推測する遊びがはやっていない。　（長野県　バグ男）

●クールなバグ野郎でありあっぱれであるがカエルの死骸を送る。

●主人が、お兄ちゃんを幸せにする会を作ると言ってました。タレントと結婚する力士の兄のことと思います。（京都府　結婚15ヵ月）

●すなわち余計なお世話であり見苦しい旦那である。バツイチにならぬように注意せよと伝えよ。

●夜のお菓子「うなぎパイ」を昼間食べたら死刑ですか。
（静岡県　はなたかだか）

●基本的に銃殺かギロチンであるが、まあ見逃してやってもよい。

●ここのやつが、スーパー気にいんねぇ〜。むかつくぞ（こいつ→）殺していいっすよ!!　ケケケ。
（茨城県　JB命）

●ばか者めッ!!　そこには誰もおらぬわ。すなわち貴様のヘボ計画は失敗であり崩壊でありざま見よ。

●会社を休んでやるゲームは最高だ。　（福島県　RX78星雲）

●貴様、本気で言っておるな。小気味よいおやじよ、そのまま突っ走ってメルトダウンするがよい。

●ゲーム帝国を指で口を広げて言うと「ゲームチェーホフ」になる。なんかハラショーな感じ。
（長野県　匿名希望）

●コザックでトカレフでブレジネフでゴルバチョフな感覚であるな。

●1000円札で鼻をかむ奴に対抗して100円玉で鼻をかんだ。
（青森県　青春と原子力）

●パンクなやつ。続けるがよい。

●いつも『お笑いまんが道場』を楽しく拝見させてもらっています。富永先生に質問ですがなぜオッパイの絵ばかり描くのですか。
（広島県　車だん吉）

●完全にナメておるな。罰としてオマケコーナー以外視聴禁止の刑。

●比類なき寒さのときテレビをつけると「ボガ」という（リモコン付きに限る）。（宮城県　アボガド）

●それすなわちテレビの魂の叫びであり神聖な音である。その音がしたらテレビに神酒を奉納せよ。

悪魔の安楽椅子



■「イヤーン!!　女の子になくて男の子にある固くてグリグリ飛び出したものってナニ？」ノドボトケだそうだ。　（愛知県　なると）
●そうかよ。それにしてもその「イヤーン!!」ってナニ。
■きいてください。さっき犬にかまれてどくが入っちゃったんですよ。いや〜さすがに犬だけにdog（毒）ですよね……あっ、いや、おこらないで。
（神奈川県　勇者スライム）
●そうかよ。まあがんばれよ。俺は疲れちまったよ。
■犬の口に輪ゴムをかけるとすんげーあせる。犬は暗いところで写真を撮ったときにレーザーを目から放っている。犬が一生懸命泳いでいるときに顔に水をかけるとすんげー怒ってむせる。抱き上げたときにも犬キックが出るので注意。　（静岡県　かぱぱ）
●4通あったからまとめて掲載しとくからよ。わりいな。でもおめえも相当犬好きだねえ。かわいがれよ。
■疲れてますか？　（茨城県　人生の影）
●そうなんだよ。おっちゃん疲れちゃってな。あばよ。

女神の四の字固め



■ネエ、チューしてよ。　（千葉県　宮沢俊之）
●あら、芸のないやつ。ほらブチュ、んパッ、チュッ。
■女神さん、僕と「友だち以上、恋人未満」のつきあいをしてみませんか。　（愛知県　山下清）
●なによ、おマセね。しかもそれってダサいセリフね。「友だち以下18歳未満」のつき合いならしてもいいわよ。
■ペヤングの“ペ”は、ペアの“ペ”で、ペア・ヤング。仲のいいヤングのペアにおいしく食べてもらいたいという願いが込められているそうです。さすがインスタントヤキソバ界で40パーセントのシエアを誇るペヤング。　（静岡県　エノラ☆ゲイ）
●ふぅ〜ん。勉強になったわ。あんた親切ね。好きよ。
■私はどうも着痩せするらしくペチャパイに見えるそうです。B85（Cカップ）、W57、H83なんですよ。どーすればいいですか？（兵庫県　着痩せしちゃう子ちゃん）
●あらまあ、ナイスボディーの着痩せちゃんなのね。あんた姿勢が悪いのよ。胸張ってお歩き。それでもダメならトンガリブラよ。それでもダメなら裸でお歩き。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

スーパーファイヤープロレスリング2

スーパーファミコン　ヒューマン 発売中　8500円

今週の資料館は、おまちかねの『スーパーファイヤープロレスリング2』の情報だ。技が返される確率の求めかたやコンピューターレスラーの行動パターン表、さらに全28レスラーの隠し技を一挙大公開でヤンス。

これで技が返される確率が一発でわかるのだ

表中の数値についての注意

ここでは、技が返される確率の求めかたをお教えしちゃうぞ。右に記載した返し技の確率を出す公式に、下の表の数値を当てはめればオーケー。全レスラーの体力は一律255ポイント。それぞれの体格により体力の減りぐあいが違ってくる。本誌1月8・15日合併号の緊急速報の技のリスト表にダメージ度数も掲載されているので、それと併用すれば技で自爆することも少なくなるでしょう、きっと。

$$\frac{\text{技をかけられるレスラーのスタミナ} - \text{技ごとの数値}}{255\text{（全レスラー共通のスタミナ）}}$$

（例）試合開始直後のLサイズのレスラーにカイザーボムを仕掛けるとすると……。

$$\frac{255-48}{255} \fallingdotseq 0.81$$ となり

約80パーセントの確立で返される。

レスラーのサイズについて

このゲームには隠れレスラー3人を含めて、全部で28人ものレスラーが登場するのだ。各レスラーの体格は、4種類のサイズがあるぞ。下はSサイズから、上はLLサイズまで。体格の差は、プレーする際けっこう重要になってくるので、どのレスラーがどのサイズかというのを順次把握しておこう。SサイズとMサイズが11人ずつ、Lサイズが5人、LLサイズはひとりとなっているぞ。

- **Sサイズ** 武蔵、大和、力丸、梶原、檜垣、氷川、カイザー、パンサー、風魔、沖田、キッド
- **Mサイズ** 冴羽、トミー、旗本、田神、武者、グレイ、タイガー、スティル、龍、河野、武道、
- **Lサイズ** バイソン、ボギー、ドゥガン、セイバー、ギガス
- **LLサイズ** アブドル

技の名前	数値	技の名前	数値
バックドロップ	48	掌打	96
一本足頭突き	72	噛みつき	96
サマーソルトキック	80	ボディーブロー	96
地獄突き	80	アームブリーカー	128
マシンガンキック	80	凶器攻撃	128
頭突き	96	この表中内の11個の技は全サイズ共通になっています。	

ブレーンバスター

ダメージ度24の強力な投げ技。武者、トミー、梶原、檜垣、グレイ、冴刃、沖田、セイバーギガスたちは使用しない。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	80	48	48
M	64	80	80
L	32	64	64

パイルドライバー

ダメージ度32の腕パワー技。かなり強力なダメージを与えられる。大和、力丸、河野、ドゥガン、ギガスの5人のレスラーが使用する。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	64	80	96
M	48	64	80
L	32	48	48

パワーボム（固め）

パイルドライバーにとってかわってよく使われる腕パワー技。ダメージ度は30。トミー、田神、風魔、龍、バイソンの4人が使用。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	48	64	80
M	32	48	64
L	16	32	48

カイザーボム（ホールド）

スーパー・カイザーだけが使う腕パワー技。ダメージ度34。パワーボムの変形版で、破壊力も上回っている。ホールドもある。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	64	—	—
M	64	—	—
L	48	—	—

ジャンピングパワーボム

ジャンプすることにより、通常のパワーボムよりもさらに相手に与えるダメージがでかくなっている。ダメージ度34。ボギーの必殺技。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	—	72
M	—	—	48
L	—	—	32

かんぬきスープレックス

檜垣の使うスープレックス系の技でダメージ度は24。さらに隠し技で、ホールドとして同じく檜垣が使うことができる。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	80	—	—
M	72	—	—
L	64	—	—

アバランシュホールド

ダメージ度24の腕パワー技。相手を抱え上げ、マットに叩きつける技だ。旗本とスティルのほかに、ドゥガンが隠し技として使用できる。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	32	—
M	—	64	—
L	—	96	—

ツームストンパイルドライバー

隠しレスラー3人のうちパンサーとキッドのみ使用できる腕パワー技。腕パワー技系では最高の破壊力を誇りダメージ度は36もある。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	64	64	—
M	48	48	—
L	32	32	—

※LLサイズの選手はLサイズのデータを参考にしてください。

バックフリップ

田神及びアブドル、そしてセイバーも隠し技で使える投げ技。ダメージ度20。相手の体を両肩で抱え上げ、そのまま後ろに倒れ込む。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	80	80
M	—	80	80
L	—	72	72

DDT

相手の首を脇に抱え、頭をマットに叩きつける技。ダメージ度26。旗本、カイザー、風魔、龍、バイソン、ボギー、沖田、ギガスが使う。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	80	96	96
M	64	64	80
L	48	48	64

フロントスープレックス

トミー、武者、檜垣、冴刃、グレイらが得意とするスープレックス系の技のひとつ。ダメージ度は22。U系の選手に使い手が多いか。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	64	80	—
M	48	64	—
L	32	48	—

かみそりブレーンバスター

隠しレスラーの3人、パンサー、キッド、武道が使う通常のブレーンバスターの高速版。ダメージ度も2ポイントアップの26だ。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	80	64	—
M	64	64	—
L	64	48	—

キャプチュード

大車輪キックとともに、格闘王冴刃の最強の必殺技。ダメージ度も高く27。投げ技のなかでも破壊力は3番目に位置する。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	80	—
M	—	80	—
L	—	72	—

アームボンバー

田神が得意中の得意としている必殺技で、ダメージ度は28と高い。喉輪を掴んだ状態から高くつり上げマットに叩きつける豪快な技。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	56	—
M	—	48	—
L	—	32	—

ショートレンジラリアート

文字どおり至近距離から相手の首めがけて放つラリアート。ダメージ度17。セイバー、バイソン、ボギーの3人が使用する技。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	—	—	16
M	—	—	48
L	—	—	96

サンダーファイヤーパワーボム

沖田が開発したパワーボム系でも最大級の破壊力を持つ技。ダメージ度は36。ツームストンと並び、腕パワー技のなかで最高の威力だ。

受け側＼攻撃側	S	M	L
S	48	—	—
M	40	—	—
L	32	—	—

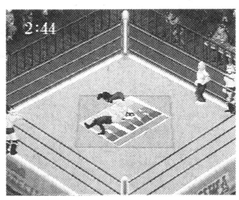
タイガードライバー（ホールド）

氷川だけが使用できる腕パワー系の技のひとつ。隠し技で同じ氷川が使うホールドもある。ダメージ度は34とかなり高い。

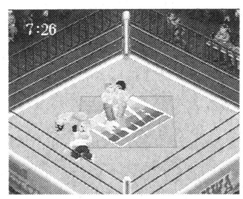
受け側＼攻撃側	S	M	L
S	48	—	—
M	48	—	—
L	32	—	—

全28レスラーの隠し技も一挙に大公開だっ!!

いよいよ隠れレスラー3人を含む全28選手の隠し技を紹介する。ひとりのレスラーにつき、隠された技がふたつずつ用意されている。相手と正面から組み合ったときと、相手のバックに回ってからかける技のふた通りだ。隠し技は、YボタンとBボタンと✚ボタンの各方向を同時に押すと、出せるようになっているのだ。3つのボタンを同時に押すので、初めはタイミングが取りにくいけど、慣れればバシバシ相手に決められるぞ！　これが快感なのだ。隠し技をいち早く覚えて、友だちに差をつけよう！

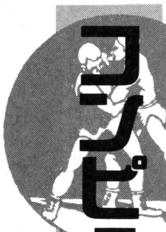


⬅隠れレスラーのパンサーのカミソリブレーンバスターだ。スパッ！



⬅カイザーのバックに回ってのマヤ式スープレックスホールドだ。

レスラー名	✚ボタン	正面から組んで	✚ボタン	バックをとって	レスラー名	✚ボタン	正面から組んで	✚ボタン	バックをとって
武蔵	下	弓をひくストレート	右	スリーパーホールド	田神	右	パワーボム	下	サーフボードストレッチ
大和	上	フロントスープレックス	左	ジャーマンスープレックスホールド	タイガー	左	フロントジャーマンスープレックスホールド	上	タイガースープレックスホールド
力丸	右	アームブリーカー	下	卍固め	スティル	下	DDT	右	ジャーマンスープレックスホールド
梶原	左	脇固め	上	卍固め	武者	上	噛みつき	左	逆さ押え込み
檜垣	下	かんぬきスープレックスホールド	右	ドラゴンスープレックスホールド	グレイ	右	頭突き	下	ジャーマンスープレックスホイップ
氷川	上	タイガードライバーホールド	左	アトミックドロップ	龍	左	袈裟斬りチョップ	上	ジャーマンスープレックスホールド
カイザー	右	掌打	下	マヤ式スープレックスホールド	河野	下	フロントスープレックス	右	アトミックドロップ
沖田	左	ボディブロー	上	ジャーマンスープレックスホールド	武道	上	カミソリブレーンバスター	左	バックドロップホールド
風魔	下	パワーボム固め	右	コブラツイスト	バイソン	上	ショートレンジラリアート	左	スリーパーホールド
パンサー	上	カミソリブレーンバスター	左	ジャーマンスープレックスホールド	ボギー	右	ショートレンジラリアート	下	バックドロップホールド
キッド	右	頭突き	下	バックドロップホールド	ドゥガン	左	アバランシュホールド	上	スリーパーホールド
冴刃	左	頭突き	上	サーフボードストレッチ	セイバー	下	バックフリップ	右	スリーパーホールド
トミー	下	コブラクロー	右	スリーパーホールド	ギガス	上	バックドロップ	左	サーフボードストレッチ
旗本	上	地獄突き	左	ジャーマンスープレックスホールド	アブドル	右	ブレーンバスター	下	バックドロップホールド



コンピューターレスラーのクセを徹底解剖

対コンピューターレスラー戦にとても役立つコンピューターの行動パターンを表にしてみた。数字は技にいく確率を示し、単位はパーセントで表記した。

状況と行動パターン ＼ レスラー名		武蔵	大和	力丸	梶原	檜垣	氷川	カイザー	沖田	風魔	パンサー
相手と離れて	キック	62	31	31	25	87	50	100	25	68	87
	組みにいく	38	69	69	75	13	50	0	75	32	13
組み合って（ダメージ小）	Aボタンの技	6	9	9	20	12	12	0	6	14	12
	Bボタン＋✚上の技	6	6	6	9	12	6	6	14	9	6
	Bボタン＋✚左右の技	9	9	12	12	12	9	12	12	6	9
	Bボタン＋✚下の技	14	12	9	14	9	9	9	9	9	6
	Yボタンの技	47	41	43	45	45	42	48	35	39	50
	ハンマースルー	18	23	21	0	10	22	25	24	23	17
組み合って（流血時ダメージ小）	Yボタン+Bボタン+✚の技	48	6	12	25	9	9	42	28	6	12
	Aボタンの技	6	9	6	0	12	12	0	6	14	12
	Bボタン＋✚上の技	6	6	6	9	9	6	6	12	9	0
	Bボタン＋✚左右の技	9	9	12	12	15	9	12	9	6	9
	Bボタン＋✚下の技	20	9	6	14	0	0	9	9	3	6
	Yボタンの技	0	41	43	40	45	42	6	12	39	44
	ハンマースルー	11	20	15	0	10	22	25	24	23	17
組み合って（ダメージ大）	Aボタンの技	24	18	10	18	17	18	12	22	18	18
	Bボタン＋✚上の技	12	25	12	22	18	12	9	16	12	20
	Bボタン＋✚左右の技	24	25	28	14	33	18	18	22	12	18
	Bボタン＋✚下の技	20	12	16	18	22	25	12	18	25	20
	Yボタンの技	6	6	6	28	10	12	24	9	15	8
	ハンマースルー	14	14	28	0	0	15	25	13	18	16
組み合って（流血時ダメージ大）	Yボタン+Bボタン+✚の技	30	8	6	30	20	21	28	18	25	24
	Aボタンの技	24	18	10	0	17	14	15	28	12	12
	Bボタン＋✚上の技	9	22	12	21	12	12	9	12	12	0
	Bボタン＋✚左右の技	9	20	22	9	33	14	18	18	12	12
	Bボタン＋✚下の技	18	12	12	20	6	9	6	12	6	24
	Yボタンの技	0	8	6	20	12	15	6	6	15	18
	ハンマースルー	10	12	32	0	0	15	18	6	18	10
コーナーポスト付近での行動	上ぼる	25	32	0	0	0	48	82	0	25	88
	上ぼらない	75	68	100	100	100	52	18	100	75	12
相手が疲労中	バックを取りに行く	37	40	63	88	53	37	43	43	68	33
	Aボタン攻撃	43	38	12	0	37	41	43	6	12	53
	組むかキック	20	22	25	12	10	22	14	51	20	14
バックを取ったときの攻撃	YボタンかBボタンの技	37	38	67	38	48	37	43	28	22	17
	Aボタンの技	31	21	21	56	25	18	18	14	68	18
	Aボタン＋✚左右の技	32	41	12	6	27	45	39	58	10	65
バックを取ったときの攻撃（流血時）	Yボタン+Bボタン+✚の技	10	9	12	58	50	15	33	22	9	20
	YボタンかBボタンの技	37	38	67	26	25	20	43	6	38	17
	Aボタンの技	21	21	9	10	25	12	18	14	41	18
	Aボタン＋✚左右の技	32	32	12	6	0	53	6	58	12	45
ハンマースルーをしたあと	走る	50	58	72	0	25	68	75	50	50	72
	走らない	50	42	28	100	75	32	25	50	50	28
走ったとき（ダメージ小）	Yボタンの技	50	50	70	100	50	50	75	50	68	68
	Bボタンの技	50	50	30	0	50	50	25	50	32	32
走ったとき（ダメージ大）	Yボタンの技	35	35	18	100	50	37	65	25	32	18
	Bボタンの技	65	65	82	0	50	63	35	75	68	82
相手がダウン中（ダメージ小）	起こす	63	60	70	14	50	63	50	72	50	50
	関節技に行く	37	40	30	86	50	37	50	28	50	50
	関節技に行く場合 頭から	67	70	62	68	75	25	50	32	50	72
	関節技に行く場合 脚から	33	30	38	32	25	75	50	68	50	28
相手がダウン中（ダメージ大）	起こす	82	52	25	9	42	52	75	78	22	62
	関節技に行く	18	48	75	91	58	48	25	22	78	38
	関節技に行く場合 頭から	67	78	32	68	75	75	32	75	55	62
	関節技に行く場合 脚から	33	22	68	32	25	25	68	25	45	38

キッド	冴刃	トミー	旗本	田神	タイガー	スティル	武者	グレイ	龍	河野	武道	バイソン	ボギー	ドゥガン	セイバー	ギガス	アブドル
65	87	25	62	25	31	48	55	100	37	31	50	50	50	50	37	31	62
35	13	75	38	75	69	52	45	0	63	69	50	50	50	50	63	69	38
9	12	6	6	9	6	6	21	12	6	6	6	0	6	6	6	6	6
9	12	12	9	12	6	12	6	6	9	9	9	6	6	12	12	9	9
6	9	9	9	9	12	12	9	12	12	6	9	15	12	12	12	12	12
9	12	9	9	6	12	12	12	12	12	9	6	15	12	12	12	9	12
49	45	42	40	37	37	39	36	45	39	43	45	43	39	43	43	40	39
18	10	22	27	27	27	19	16	13	22	27	25	21	25	15	15	24	22
9	9	12	22	6	16	12	21	9	12	6	9	12	9	6	9	9	9
9	12	0	6	9	6	6	16	12	6	6	9	0	6	6	6	6	6
9	3	9	9	12	6	12	0	6	6	9	6	6	6	12	9	6	9
6	9	9	12	9	12	0	6	12	12	6	9	9	12	12	9	9	3
9	12	9	9	0	12	12	6	12	12	9	6	9	12	6	9	9	12
43	45	42	18	37	37	39	35	36	31	40	45	43	30	43	43	40	39
15	10	19	24	27	11	19	16	13	21	24	16	21	25	15	15	21	22
18	15	12	18	18	31	18	31	21	31	18	18	6	18	21	12	12	12
25	15	18	18	14	12	16	12	9	18	18	12	12	18	9	15	15	12
12	24	31	25	18	18	20	28	20	25	18	25	12	18	20	18	28	16
28	28	18	18	24	18	25	15	28	9	18	12	24	18	14	28	18	28
6	12	6	9	6	6	6	6	16	6	12	12	16	11	6	12	9	10
11	6	15	12	20	15	15	8	6	11	16	21	30	17	30	15	18	22
12	14	18	12	12	39	14	12	14	18	18	25	19	18	14	9	22	6
12	12	0	12	16	31	18	31	18	25	12	9	6	12	12	6	12	12
25	12	12	12	14	0	16	12	6	12	12	6	12	12	9	12	15	12
6	20	31	25	12	12	6	25	20	25	12	21	12	12	20	28	9	10
28	24	18	18	30	12	25	15	24	6	18	12	12	18	9	18	18	28
9	12	6	9	6	6	6	0	12	6	12	12	9	11	6	12	9	10
8	6	15	12	10	0	15	5	6	8	16	15	30	17	30	15	15	22
72	0	0	0	0	0	0	62	0	25	25	72	0	0	15	0	35	0
28	100	100	100	100	100	100	38	100	75	75	28	100	100	85	100	65	100
37	43	62	37	37	18	58	50	43	37	47	58	50	43	50	50	43	53
37	43	22	31	17	70	12	37	43	25	23	32	28	20	12	25	27	23
26	14	16	32	46	12	30	13	14	38	30	10	22	37	38	25	30	24
68	43	67	31	54	37	32	65	54	37	52	23	37	50	37	37	27	43
14	18	18	31	37	50	18	15	37	31	36	25	31	20	31	31	21	18
18	39	15	38	9	13	50	20	9	32	12	52	32	30	32	32	52	39
36	12	12	25	21	67	30	25	53	26	24	28	25	21	22	22	9	39
36	43	67	6	54	0	32	53	24	37	28	45	37	50	37	37	27	33
10	6	6	31	16	33	26	16	14	31	36	18	6	20	9	9	12	18
18	39	15	38	9	0	12	6	9	6	12	9	32	9	32	32	52	10
72	17	62	62	50	37	67	68	17	62	50	75	81	85	87	75	62	50
28	83	38	38	50	63	33	32	83	38	50	25	19	15	13	25	38	50
38	75	62	68	50	100	62	50	75	62	75	65	80	50	75	75	68	50
62	25	38	32	50	0	38	50	25	38	25	35	20	50	25	25	32	50
25	75	28	28	38	100	35	35	75	25	32	32	12	20	6	50	50	32
75	25	72	72	62	0	65	65	25	75	68	68	88	80	94	50	50	68
82	44	75	50	75	35	63	57	82	82	63	53	63	60	63	50	70	38
18	56	25	50	25	65	37	43	18	18	37	47	37	40	37	50	30	62
62	78	58	78	50	25	67	32	67	67	56	25	45	58	50	50	37	72
38	22	42	22	50	75	33	68	33	33	44	75	55	42	50	50	63	28
67	75	88	75	50	50	50	62	68	88	25	37	50	80	50	25	57	28
33	25	12	25	50	50	50	38	32	12	75	63	50	20	50	75	43	72
67	75	50	78	68	78	78	32	38	25	19	72	50	50	67	33	50	50
33	25	50	22	32	22	22	68	62	75	81	28	50	50	33	67	50	50

ゲームバトルロイヤル

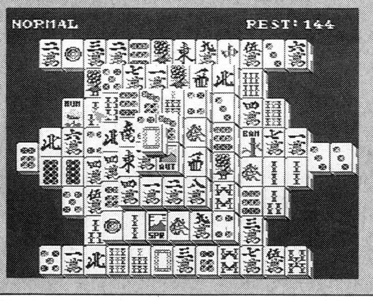


今週のタイトル

上海Ⅲ ドラゴンズアイ

アスク講談社　発売中　7500円

PCエンジン



PCエンジン版『上海』の第3弾。牌の配列が12種類に増えたノーマルモード、5人まで参加できるバトルモード、そして対戦のドラゴンズアイと、内容は盛りだくさんだ。

5人モードが壮絶なんだよな

アモーレ・イサ(以下イサ)　『上海』って、いまでもゲーセンに置いてあるよね。

NC-29TN(以下NC)　いまは『Ⅲ』が人気なんですよ。

イサ　そうなの?　でもPCエンジン版の『Ⅲ』の5人モードみたいに、大勢で入り乱れてやるモードはないでしょ。

NC　あれはすごいですよね。

イサ　5人同時に取り合う。マルチタップをつないで。あれってけっこう楽しいんだけど、ひとりが牌を1個取るじゃない。で、もうひとりがもう片方の牌を取っちゃうと、それから先に進まなくなっちゃう。だから、どっちかが妥協して譲らなきゃいけない。

NC　んで、そんなことやってるあいだに、ほかの人はどんどんほかの牌を取っちゃう(笑)。

イサ　相手を脅したりとかして、人間関係によってゲーム展開が変わる(笑)。

NC　たしかに牌の取り合いで、場が盛り上がるとは思うんですけど。いわゆるパーティーグッズみたいな面があるから。ただ、牌を取り合う以上、どうしても画面上の全部の牌を取ることは不可能じゃないですか。それじゃあ、本来の『上海』とは違うような気がする。牌を全部取ってこそ『上海』なのに。

イサ　方向性が違うよね。牌を取ることが目的になっている。

NC　取れる牌から取っていくっていう感じ。戦略も何もない。

イサ　パズルの要素がなくなっちゃってるよね。本来は先を読みながら牌を取っていかないといけないのに、それがなくなってる。

NC　なんかなー、違うと思うんだけどなあ。

イサ　でも、もうちょっとなんとかすればおもしろくなると思うんだよね。牌の取り合いになっちゃうのを、たとえば、ふたりでひとつずつ牌を取った場合、早く取ったほうに権利があるっていうことにすればいい。あと、道路標識の牌があるでしょ。あれって、取るとカーソルが勝手に動いちゃったり、一定時間止まったりして、アイテム的な要素があるじゃない。そういう要素をもうちょっと掘り下げて、もっとシステムを煮詰めれば、おもしろいゲームになるんじゃないかと思うんだけど。

ドラゴンズアイの重大な欠点とは!?

イサ　ドラゴンズアイは?

NC　あれは最初、ルールがぜんぜんわかんなかったですね。

イサ　スレイヤーとマスターに分かれて、マスターは決められたフィールド上に牌を置いていく。手持ちの牌を全部積んじゃうとマスターの勝ち。スレイヤーは自分の手持ちの牌と対になってる牌を取っていって、全部取れたら勝ち。もし取れる牌がなかったら、手持ちの牌を自分で置かなきゃいけない。いやいやながら。単純なルールなんだけどね。

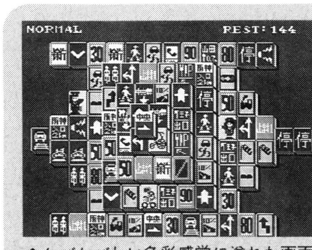
NC　いちばんの問題は、ひとりがやってるあいだ、もう一方は目をつぶってなきゃいけないところですよね。

イサ　そうそう。後ろを向いてなきゃいけない。

NC　ゲームボーイの通信システムを使うとか考えればよかったのに、ひとつの画面内でやろうとするから、そういう悲しい事態になっちゃうんですよね。

イサ　無謀な試みだよね。画面がひとつだから、どっちかが見ないようにするしかない。あのゲームを何回もやった人はいないよね。

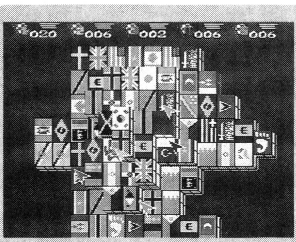
NC　ルールを覚えるころにはもう飽きてるでしょうね。



⬆ケバケバしい色彩感覚に溢れた画面。この目に突き刺さるような牌の数々。こいつぁ、脳髄に刺激がピュー!

愛のある生活
アモーレ・イサ

エッチをするのにムードは大切だけど、ゲームにもムードが必要だと思う。突き上げるような興奮、そそられる雰囲気。これも立派なゲームの要素だ。初代『上海』にはいかがわしい怪しげなムードが漂っていた。この怪しさがよかったのだが……。



⬆とりあえず、何が何でも全部取らないと気がすまない。取れたら取れたで、またやりたくなる。不毛だ……。

一年中スーツを着てる男 NC-29TN

『上海』で思い出すのは、やっぱりファミコン版の『I』。友だちの家で初めてプレーして、すぐに病みつきになって、自分で買おうとしたんだけど、どの店に行っても品切れ。4ヵ月くらいあちこち捜し回って、やっと手に入れたんスよ。苦労したなあ。

イサ　覚えるも何も、何が何だかわかんないうちにやめちゃうでしょ。ドラゴンズアイで対戦させること自体がまちがってる。

NC　対コンピューター戦で十分なんじゃないのかな。

見づらい画面をなんとかしてくれ

NC　『III』には国旗の牌があるじゃないですか。国旗やら標識やらいろいろあっておもしろいんですけど、画面が見づらいんですよね。

イサ　それはあるね。プレーしてると目が痛くなる。

NC　ただ奇抜さだけで牌のデザインを変えるっていうのは、好きじゃないですね。たしかに標識にしたり国旗にしたりすると、カラフルで楽しそうですけど、実際にやってみると見づらいんですよ。

イサ　国旗って似たようなものが多いから、同じ牌を取ったつもりでもぜんぜん違うのを取ってたりして。最初から考えながら取ってるから、途中で違うことに気づいたってもう遅いわけだからね。基本はやっぱり麻雀牌でしょ。

NC　麻雀牌って、色で分けられてるじゃないですか。ソーズは緑、ピンズは青、マンズは赤、って。色彩でパッとわかるから見やすい。



イサ　さすが中国(笑)。でもファミコン版の『上海』は、ほんとに牌が上に積まれてるんだろうかって感じだったよね。

NC　涙なくしては語れない(笑)。

イサ　ぜんぜん立体的じゃない。上から見た図って感じ。かろうじて色で分けてあるけど、段差がわかりにくくて、すごく取りづらい。

NC　けっきょくハードの限界っていうか。アーケード版だと、奥行きとかも色がちょっとずつ違ってて、見やすさは抜群じゃないですか。

イサ　牌が見えなきゃお話になんないゲームだからね。

NC　でも、最近のは積みかたを複雑にしたぶん、ちょっと見にくいですよね。角度によって立体感が違うじゃないですか。

イサ　ああ。奥に取れるのがあるのに、見づらいために見落としちゃうんだよね。積みかたが複雑になればなるほどそうなっちゃう。しかも、いわゆる基本の取りかたっていうのが通用しない。基本の積みかただと、左右とてっぺんのところから取っていくのが鉄則じゃない。

NC　最近の積みかただと、計算されてるのかどうか知らないけど、てっぺんのやつが中盤にならないと取れない場合がある。それが取れると、うれしいんですよねえ。

イサ　同じ牌4つが全部取れる状態にある場合は取っておくっていうのが基本だから。いちばん頭にくるのは、最後に残ったふたつが重なって終わること(笑)。あれは曲者だよね。

『テトリス』は陽性『上海』は陰性

イサ　パズルゲームって、けっきょく自己満足だよね。自分のばかさ加減がわかるっていうか。

NC　逆に自分のすごさを認識したり。それが自己満足だって(笑)。

イサ　いまだにゲーセンに行くと、『上海』やるよ。暇つぶしにちょうどいいから。

NC　暇つぶしになるっていったら、『上海』か『テトリス』。

イサ　『テトリス』はどうもイヤなんだよ。忙しいから。『テトリス』と『上海』の違いって何だろう？

NC　積み上げるのと崩すの。

イサ　それは単純明解(笑)。俺、『テトリス』が表で、『上海』が裏っていうイメージがある。陽性と陰性っていうか。『テトリス』って明かるい感じでしょ。『上海』はそうじゃない(笑)。ひとりでこつこつやるゲームだよね。

NC　こつこつというよりは、もくもくって感じですけどね(笑)。

イサ　自分との戦いでしょ。将棋



なんかといっしょで。

NC　そうそう。ある意味では自虐的ですよね。

イサ　暗い(笑)。

NC　それは禁句でしょ。

イサ　女の子がゲーセンでやるゲームじゃないよね。

NC　僕、個人的にはひとりで女の人がやってる姿を見たくないな。『テトリス』を女の子がやるのとはぜんぜん質が違うと思うんですよ。

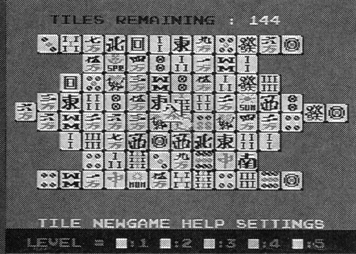
イザ　だから『テトリス』は陽性で、『上海』は陰性なんだよ。

NC　ネガティブとポジティブ。

イサ　そうそう。最近の『上海』って、陽性にしようとしてるのかな。だからいろんな要素を取り入れたり、付加価値をつけたりしてるのかな。

NC　そうなんですよ。それがまちがいだと思うんですけどね。

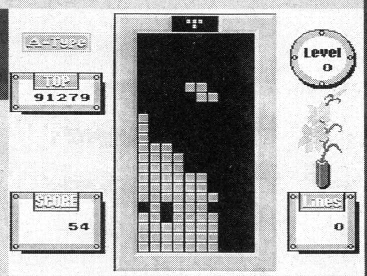
今回、話題にのぼったゲーム



上海
サン電子

家庭用ゲームマシンにはじめて移植された、ファミコン版『上海』。画面は真上からの見下ろし型で、牌の段差を色で表現しているところが涙モノ。牌の配列は1種類だけだった。

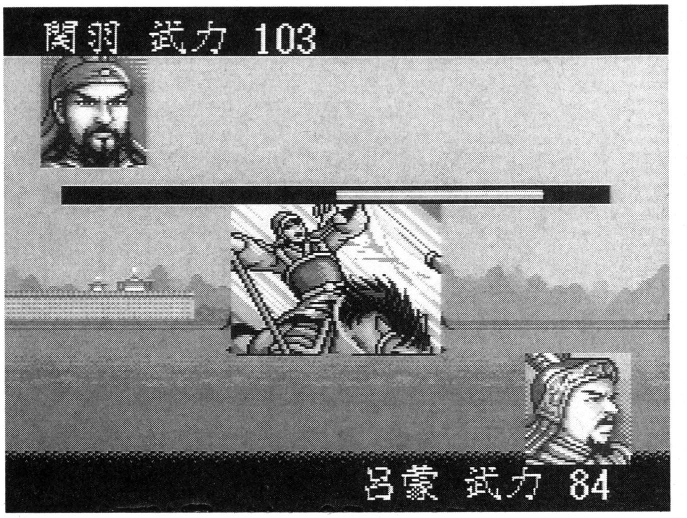
テトリス
ビー・ピー・エス



言わずとしれた落ちゲーの代表作。いまだに高い人気を誇っているのはさすが。このゲームの出現により、女の子のゲーム人口が増加し、ゲーセンが様変わりした(画面は『2』)。

三國志Ⅲ

SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	光栄　発売中　14800円	12メガ



リセットボタンの向こうがわに無限の表情を持った『三國志』がひそむ

ファックスを裏表逆に送信するとどうなるか。そんな疑問を持ったわけではないのだが、相手先に白紙のファックスを送りつけるという暴挙を、先日成し遂げてしまった。すがすがしい達成感と心地よい汗、などあるはずもなく、にがにがしい脱力感と居心地わるい周囲の白い目があるだけだった。

という具合に、普段は少女マンガの主人公たる必要条件を十二分に満たしていそうな僕も、週末の夜だけは別の顔。雄大なる戦略と、知謀に長けた戦術を、天才的な頭脳から生みだす英雄となるのだ。題材は、中国の三国時代。もちろん、昨年発売された『三國志Ⅱ』のなかでの話だが。

ある日、文庫本を読んでいて発見した。三國志演義で主役とされている劉備は、物語の大半を逃走と、敗北で費やしているのだ。しかし、なぜか彼に惹かれるものがあるのは、彼の生涯がドラマチックであるためだろう。敗戦つづきであったからこそ、赤壁での大勝利が印象深いエピソードとして心に残るのではないだろうか。

伝記絵本よろしく発見のつぎには思いつきがうまれるものである。『三國志Ⅲ』をプレーするうえであるルールを課してみてはどうだろうかと思いたった。それは、ゲームを中断するまではセーブをしないというルールだ。光栄の歴史シミュレーションをプレーしたことがあるひとならばよくわかると思うが、これは大変厳しいルールである。RPGにたとえていうならば、未知のダンジョンに踏み入るまえにセーブしないようなもの。全滅の悲劇がそこに待っているかもしれないのだ。

しかし、RPGと違うのは悲劇にあっても、持ち金半額のうえセーブしておいたポイントからスタート、という具合に悲劇をクリアーした状況からスタートというわけにはいかないことである。悲劇にあっても、瀕死の状態であっても、あるいはダンジョンで財宝を発見したときであっても、おなじようにゲームが進むのだ。シビアだが、じつはそのへんに歴史シミュレーションの醍醐味のひとつがあるらしいと僕は嗅ぎつけた。

たとえば敵の連合軍のはさみうちにあって、あつく信任していた将軍と20000の兵士を失ったとしよう。ここで、間違ってもリセットボタンを使ってはいけない。復讐の機会をうかがってしばらく雌伏するのである。国力の回復と、有能な武将と兵士が集まってくるのをじっと待つのだ。いや、ただ漫然と待っているだけではいけない。密偵を放って情報を集める、敵の武将を懐柔して後日戦場でこちらに寝返るよう工作する、など権謀術数も駆使しよう。再戦の日まで復讐の爪を研いでおくのだ。

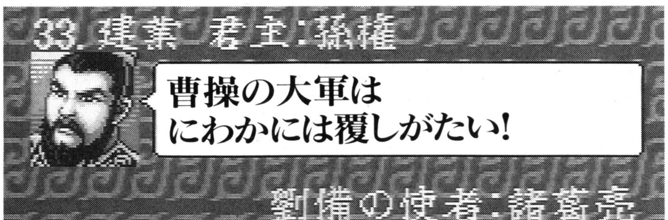
そして後日、いよいよ復讐戦の機会がやってきた。恨みを晴らせるだけの兵力を整えたところで、憎き敵に挑むのだ！　おそらく敵は、また連合してこちらを攻撃してくるだろう。そこで同じ手はくわぬ、とばかりに、懐柔した武将を寝返らせ、一気に形勢を逆転して勝利を手に入れるのだ。敵を撃退せしめたときの喜びは、おそらく無上のものとなるはずである。

破れた時点でリセットボタンを押していたら、こんなドラマは生まれないであろう。やはりリセットボタンは使わぬべきである。

こうしたケースを何度も経験し、歴史シミュレーションが織り成すストーリーは無限である、ということにやっと気がついた。このソフトが、僕の週末をここしばらく独占しているのには、そういうゆえんがあるのだ。

司馬健太郎(名は刈)

自分だけの三國志は想像のなかにある



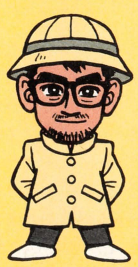
⬆ただ漫然とプレーしていたのではおもしろくない。外交交渉のシーンの会話などを自分で想像してみよう。赤壁の戦いを控え、孫権を説き伏せる諸葛亮を思い浮かべてみた。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

2月8日～2月14日

発売日	2月10日	2月12日	2月12日
作品	バトルロードランナー 	プロフットボール'93 	コズミックファンタジービジュアル集 
	PCエンジンHuカード ハドソン 5800円	スーパーファミコンカートリッジ EAビクター 8900円	PCエンジンCD-ROM レーザーソフト 4980円
	名作アクションパズルのPCエンジン化。ステージ内にある金塊をすべて集め、現われたハシゴで脱出する。最大5人で対戦できるモードもあるぞ。	アメリカで人気のフットボールゲームの移植。ゲームモードは、全米制覇を目指すニュープレーオフなど全部で5つ。天候や試合時間なども自由に設定できる。	人気RPG『コズミックファンタジー1』、『2』のビジュアルシーンだけを収録したソフト。このソフトだけのオリジナル画面もたくさん用意されている。

批評家				
浜村通信 	新大阪の新幹線ホームのキオスクに、たこ昌のタコ焼きが真空パックで売っているんだけど、コレがじつにうまい。レンジで温めて、そのままソースなしで食べても◎。油でカリッとあげて、専用のつけタレで食べれば、ビールが進むのなんのって。今週のおすすめ。	5 対戦には向いているゲームと向いていないゲームがあると思う。『ボンバーマン』は爆発に敵を巻き込むのが爽快なゲーム。だから対戦は楽しい。でも『ロードランナー』はパズル的なフィールドをクリアーするのが楽しいゲーム。ん～、あんまり対戦に向いているとは思えないんだけど。	7 3D映像が◎。視野も広く、全体の動きもわかりやすい。ボールの飛ぶ速度も、比較的ゆっくりめ。スピード感に欠けるなんて声もあるが、マニアじゃないボクにとっては、こっちのほうがありがたい。フォーメーションさえちょちょいと勉強すれば、初心者でもけっこう遊べそう。	6 声の出る絵本とゲーム攻略本が合体しちゃった感じ。ゲーム中のデモシーンばっかしを集めた、いってみればおいしいとこどりの企画ものなんだけど、ま、オリジナルのファンでなくっちゃ、それほど食指は動かないかもね。ファンのコレクターズアイテムのバリエーションってことで。
田原誠山 	はじめまして、今回から2枠を務めることになった田原です。名前はせいざんと読んでください。いやー、ゲームで遊んで給料もらえるなんて夢のようだね。挨拶ついでに宣言しておくと、自分で9点以上つけたゲームは絶対に買うことにします。男の約束だ。	6 5人で対戦できるモードに『ボンバーマン』のような熱さを期待したんだけど、いまひとつ燃えられなかった。負ければくやしいのに、勝ったときの爽快感が一枚足りないって感じ。パズルモードは『ロードランナー』シリーズの正当的な最新作だから、お好きな方はどうぞ。	7 アメフトの複雑なシステムをきちんと再現してるのには拍手。直前のプレーを再現できたり、往年の名チームを操作できるのもアメフトファンにはうれしい。ただしキャラクターが小さいせいか、遊んでいてちまちました印象を受けた。もうすこし簡単なモードがあってもよいかも。	6 就学まえの児童を対象にした、NHK教育テレビの人形劇を見てるような気分になった。ひたすら画面を見ているだけなのはやっぱり退屈。「CD-ROMではこんなこともできますよ」的な意味あいのソフトなんだろうけどね。声優の名前をそらで20人以上挙げられる人にはいいかも。
渡辺美紀 	ふるい話で申し訳ないけど、年末に香港に行ってきたの。現地のガイドさんがとってもいい人で、気分よく旅ができました。メニュー(漢字のカタマリ)が読めず、食事するのもタイヘンだったけど、中国に返還される('97年)まえに、もう一度行ってみたいと思ったわ。	6 パズルモードで遊べばふつうの『ロードランナー』。でも、バトルモードなら、ひと味違った楽しみが。なかでもタッグマッチはイケル。本来ならば、穴に落ちれば死あるのみ。でも、仲間がいれば助けてもらうことができるのだ。あのハマリから抜けられるなんて、幸福(大げさ)。	7 山ほどあるフォーメーションを見ただけで投げ出したくなるフットボールゲーム。でも、このゲームは過去の強いチームがたくさんあり、それを使えば私でもラクショーでタッチダウンが取れたりする。そこから入っていけると思う。より本物に近いルールに、マニアも納得!?	5 その名のとおり『コズミックファンタジー』のビジュアルシーンだけをつなげたソフト。キュルキュルと何度もアクセスするため、テンポよく話を楽しめない。シーンをつなぐナレーションも、どーもいただけない。感情がないっていうか、冷めてるっていうか……。ファンなら。
ジョルジョ中治 	最近、つまらんことが多くて困る。1・4ドームとか金杯とか。年明け早早こんなことでは、先が思いやられるあるよ。なにをカン違いしたのか、支離滅裂な内容のハガキも送られてくるし。おいらは一度も町内会の担当になったことはないっち。頼むよ、岡山中央の人!!	6 多人数プレーが『ボンバーマン』ほど熱中できないのは、たぶん攻撃がジミーだからでしょう。なんか暗。『ロードランナー』ってひとりでもくもくと解いていくところにアジがあったと再確認。たんなる"慣れ"の問題なんだろうけど……。ド初めての人人はわいわい楽しむよろし。	9 数あるフットボールゲームのなかで、いっちばーん好きなヤツが『JOHN MADDEN』。メガドライブを持たんスーパーファミコンユーザー(andアメフトフリーク)は、迷わず買い、買えば、買うとき、買え! 操作感覚はわずかにダウン気味だが、めくじらを立てるほどのものではない。	4 その道の人は当然知っているとは思うが、知らない人のために「このゲームは紙芝居だよ～ン」て叫びたくなるっち。ファンサービスものだっち。好きならどうぞっち。おいらはパスさせていただくっち。ビジュアル集と銘打つだけありオリジナル画面も豊富ならしいが、それはそれ。

2月12日 コットン



PCエンジンスーパーCD・ROM²
ハドソン 6800円

アーケードから移植されたシューティングゲーム。食いしん坊な女の子コットンが、大好物のWILLOWを求めて妖精の国を冒険する。全6ステージ。

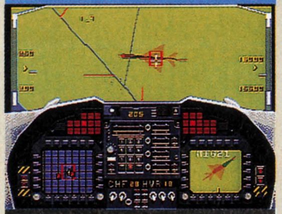
7
敵を倒して経験値をためればパワーアップ。いかにもファンタジーRPGっぽい演出が楽しいぞ。でもじつはアイテム集めパワーアップシューティング。味付けの勝利!? 連射にしないと辛いバランス。にしては、ため撃ちしないと、必殺魔法が使えない。腕に自信がない人には辛いかも。

8
全体がポップなイメージできちんと統一されてる。BGMのノリも良い。そのうえひとつのステージが短めなのでサクサク遊べる……と思ったら、連射パッドとコンティニューに頼らずには遊べないくらいの難易度だった。SFじたてのシューティングに飽きた人にお勧めしたい。

7
PCエンジンで発売されていた、『マジカルチェイス』にちょいと似てる。でも、こっちの主人公はかなりすっとぼけてる。こーゆーノリは個人的に好きなので、よいです。願わくば無限コンティニューにできるモードがほしかったなあ。話は気になるんだけど先に進めないのよ。とほほ。

7
魔女っ子調の見た目に嫌悪感を覚えるものの、しっかりハードな内容とデキのよいグラフィックに思わずのめり込ませるソウルを感じる。ギャルゲーもほのかにヨイのではないかと思う今日このごろ。ステージクリアーのたびに行なわれる気の抜けるような猿芝居には苦笑だが……。

2月12日 F22インターセプター



メガドライブカートリッジ
EAビクター 8900円

ジェネシスで発売されている同名フライトシュミレーターの移植。アメリカ空軍の戦闘機F22を操作して、与えられた任務をクリアーしていくのだ。

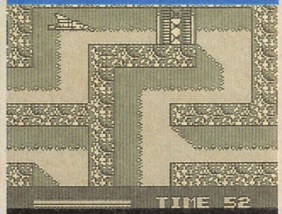
7
アメリカ人ってさ、フライトシミュレーターがやたら好きなんだよね。しかもとにかくリアルなの。でもシミュレーターって、現実に忠実になるほど、ゲーム性は低くなる。かっちょいいポリゴン映像をふんだんに使ったリアルさを重視する人なら、買っても絶対損はないと思うけど。

5
全体的にそっけない。メッセージ類に英語が多いのも気になった。せめて英語／日本語を切り替えて表示するくらいの気配りがほしいところ。戦闘機を思いのままに操れるようになるまでに忍耐と努力を要するので、気の短い人には不向きだと思う。もっと易しいモードがあればなあ。

5
私、こういう視点のゲームって苦手なんだよね。ポリゴンで構成されたゲームシーンはムードがあっていいんだけど、いかんせん操作が難しいのだ。向きや高さがよくわからなくなってきちゃうんだな。シュートに成功した瞬間は爽快なのだが、そこへたどりつくまでがねえ。ふう。

5
動きが遅いフライトシミュレーターほど、じれったいものはない。目的地に機首を向けることすらなかなか思うようにならず、イライラがイライラストになって襲ってくる。が、あのイライラ感こそがこのゲームの核であるわけで。こりゃあ～おいらにはまったく向いてないだけか!?

2月11日 サンダーバード



ゲームボーイカートリッジ
ビーアイ 3980円[込]

人気テレビドラマのアクションゲーム化。逃走するトレーラーを追いかけたり、火災でビルに取り残された人々を救助したりなど7つのステージが楽しめる。

4
いかにもサンダーバードっぽい演出が、マニアにはうれしいだろうな。1号からジェットモグラまで、各マシンそれぞれにちゃんと見せ場も作ってくれてあるしね。でも、肝心のゲームのほうは、ちーとばっかしアンティークな感じがしないでもない。ファンのコレクターグッズね。

5
ゲームウォッチをいくつか合体させたようなゲーム。個々のミニゲームのルールは簡単なんだけど、当たり判定が妙に厳しいのがちょっとねぇ。とくに2号が登場するミニゲームでは、ずいぶんイライラさせられました。コツさえつかんでしまえば楽勝なので、すぐ飽きちゃうかもね。

5
『きんぎょ注意報』みたいに、いくつかのミニゲームをお話でつないだゲーム。細かいボタン操作を要するゲームが多く、ヘタクソちゃんはイライラがつのるかもしれん。もちろんミニゲームだけを個々に遊ぶこともできるから、練習してから臨むこともできるんだけど。

6
無能な一般市民にこき使われる救助隊の面々が不憫でならん。できることならそっとしておいてやりたいが、あの兵器を思う存分使いこなしてみたい気になるのもわかる。さておき、内容は平凡。底抜け脱線ゲームのノリだ。ゲームボーイに向いてるってことで許せてしまう範囲か。

Best Picks of This Week

何かを待つってことはけっこうツライものだったりする。それをわかっているのに友だちとの待合わせには、なぜか遅れてしまうのだ。なぜなんでしょうかねえ。

秀作はあるけど、偏ってるよな。『プロフットボール』、『コットン』、『F22』も、それぞれ光るものはある。この辺、お好みで選んでちょーだい。万人に共通しておすすめできそうなのは、たこ昌のタコ焼きくらい!?（近況参照）。

『コットン』にはついつい何度もやってしまう魅力がある。買っておいて損はしないと思うよ。アメフトファンなら『プロフットボール』をコレクションに加えるのも可。月収10000円以下なら貯えにまわすのもよい。

今週は『コットン』。これは楽しく遊べるシューティングなので、このテのゲームがお好きなかたはどうぞ。あとは多人数プレーなり、ひとりでじっくりなり、好みで選んで。『プロフットボール』あたりもいいかも。

『プロフットボール'93』は、ウチの○○○○○○と交換してでも手に入れておきたい一品。『コットン』にも食指は動くが、いまは金がないので、やっぱり買い控えておこうっと。そんなこんなで、また2週間後に。

読者 クロスレビュー

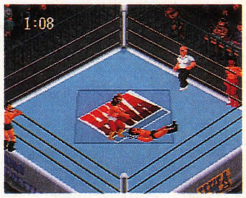
らんま1/2 爆烈乱闘篇



メサイヤ 9600円

8
基本は『ストⅡ』と同じだが、✚ボタンを斜めに入れなくても、すべての行動が行なえるのは親切。ストーリーは人数分あるし、同キャラ対戦や団体戦もできる。ため、弱いキャラでも楽しめる。BGMはちとノリが悪いかなあ。
福岡県 木下耕一

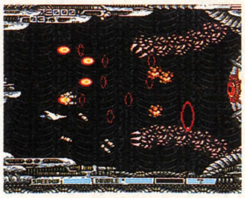
スーパーファイヤープロレスリング2



ヒューマン 8500円

9
優れた表現力、操作性、そしてスパイスのきいたレスラー＆技のチョイスがうれしい。不満点をあげるとすれば、リング中央の文字の色が赤のため、レスラーが重なったときに見えにくくなることぐらいだ。
静岡県 長野勝浩

グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～



コナミ 7800円

7
スーパーファミコン版の『Ⅲ』に比べると、難しくなって硬派な感じ。オリジナルの面がひとつ追加されているだけではちょっともの足りない。それでも美しいグラフィックと大きなキャラクターには圧倒されました。
千葉県 濱田桂二

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。



ONE POINT

人気シリーズの『高橋名人の冒険島』が、ゲームボーイに再登場。まだまだ元気に走る名人なのだ。

いつものあの人

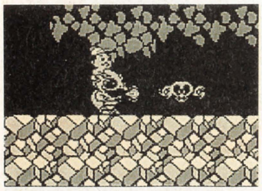
高橋名人の冒険島III

GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	ハドソン　2月26日発売　3800円[込]	2メガ

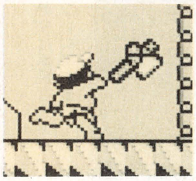
ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイと移植されまくっているあの高橋名人シリーズが、またまたゲームボーイに返り咲き。アイテム数が増えたり、パスワード制を取り入れたりと、さらにパワーアップして帰ってきたぞ。ゲームの内容は、おなじみの横スクロールのアクションゲーム。名人を支える心強い恐竜の種類が増えたりと進化しつつも、基本的な展開は変更なし。アイテムを取って、飛んだり跳ねたりという不滅のストーリーは、プレーヤーに絶大な安心感を与えるのだ。

名人またまた登場!!

あいも変わらず薄着の高橋名人。今回も、オノを片手に、スケボーに乗ったり、エンジェルに助けてもらったりと、ドタバタの大活躍をするのだ。冒険島のなかは、山あり、谷あり、はたまた水中に入ったりと変化に富んでいるぞ。そのほかにもボーナスステージあり、隠された近道があったりと、やま盛りの仕掛けで楽しめるのだ。



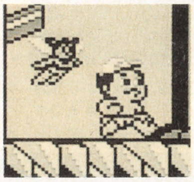
⬅かわいい恐竜に乗って進め高橋名人!!



オノ
⬅おなじみ、名人お得意のオノ攻撃。思ったより役に立つのだ。



スケボー
⬅これまたおなじみスケボー。ガンガン突っ走っていこう。



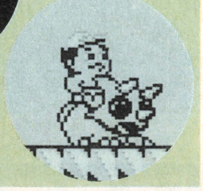
エンジェル
⬅まってました。無敵になれるエンジェルだ。このときとばかり進め。

恐竜にのってゴー

おなじみの強力な助っ人、恐竜はまだまだ健在。今回はさらにパワーアップして、5種類の恐竜が登場するのだ。名人を背中に乗せ、口から火を吐く奴、転がって攻撃する奴。しっぽで攻撃する奴。空を飛んで攻撃する奴。水中を自在に泳ぐ奴。みんな期待できそう。



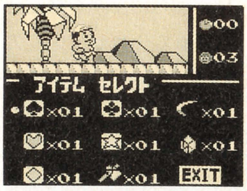
⬅口から火を吐く目のクリッとしたかわいい奴。



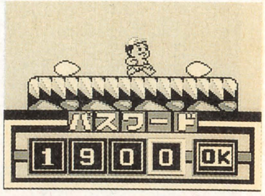
➡突進転がり野郎。思いがけず名人も目が回るかも?

前作とちがうところ

まずはパスワード制の採用。集めたアイテムを台無しにしないですむ。また、クリアーした場所には何度でも行けるようになったぞ。



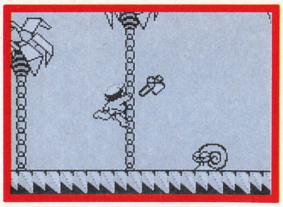
⬅各ステージが始まるまえに、場所に合ったアイテムを選べるのだ。



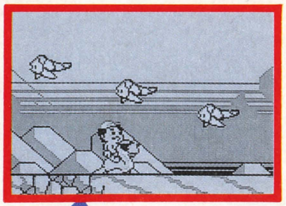
➡今回新登場のパスワード。これで安心して進めるようになった。

れっつらんらんらん!!

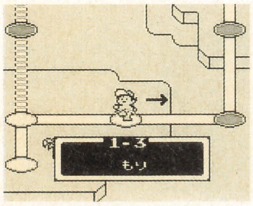
ゲームの序盤戦を紹介。このゲームでは、1ステージが短かめなので、サクサクと進むことができる。ちょっとした時間にやるにはもってこいなのだ。だからといって、油断しているとだいじなところでヘマするぞ。心して進め!!



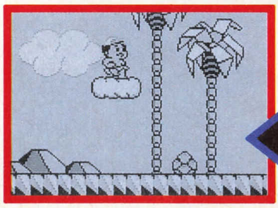
⬅敵をオノでけちらしてグングン進もう!!



⬅水中は、この恐竜で進もう。名人は泳ぎが苦手。



⬅ルート選択画面。隠し通路は見つかるかな?



⬆あることをすると、雲に乗ってボーナスステージに進めるのだ。



⬇いよいよボスとの対決だ。気合いでいどめ!

近道発見!

冒険の楽しみになっているのが、近道を発見すること。思わぬ場所にあったり、恐竜といっしょでないと行けなかったり、たいへんなのだ。



➡近道には変わった仕掛けが多いぞ。ここは雲の上だ。



ONE POINT

惑星をまるごとシミュレートする壮大な環境調整ゲーム。流暢なナレーションも楽しいのだ。

メガドライブ	シミュレーション	CD-ROM
	セガ　3月12日発売　7800円	

惑星は生きている
シムアース

惑星の環境を変化させることでそこに生きる生物を進化させる惑星シミュレーションゲーム。「惑星はひとつの生命体である」とするガイア理論を応用して作られ、さまざまな環境変化に対応していく各種生物の進化が楽しめるようになっている。惑星誕生から生命の誕生、文明の発達、産業革命を経て生命を宇宙へと移住させていくことが目的だ。また、ある目的に向けて惑星の環境を変化させていくシナリオも7つ用意されている。ポイントごとに肉声のメッセージが流れるのも楽しいぞ。

惑星の環境をいじって生命の進化を見守ろう!

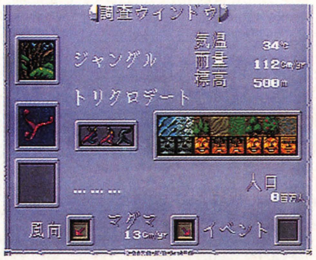
惑星を観察することこそが『シムアース』の楽しみだ。ドロドロの熔岩のかたまりだった星に海を作り、そこに生命を誕生させ、進化させる。そして、陸上生物にまで育て上げた彼らに文明を持たせ……と、惑星を変化させていくのがふつうのプレー方法。でもそんなことは無視して、たとえば急激に気温を上昇させ、その環境変化が生命体にどのような影響を及ぼすのかを観察したり、微妙に環境を調整し、恐竜に文明を持たせたりするなどの楽しみかたもできるぞ。


全体図


拡大図



■最初は単純な生命しかいないのである。



■時が過ぎ生命が進化すると、より複雑な生命が誕生する。こうして惑星そのものをゆっくり進化させていくのだ。

教育テレビ風ナレーションがイカス

「〜が誕生しました」「〜ができました」などなど、膨大な数のイベントが用意されているこのゲーム。そのたびごとに、教育テレビ風のナレーションが朗読される。ゲームしながら勉強している雰囲気なのだ。イカス。



■メッセージだけでなく、美しいナレーションが流れているのだ。

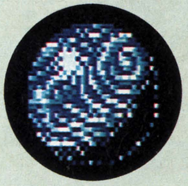
8つの惑星がキミを待つ

ゲーム中に準備されている惑星の数は8つ。それぞれの惑星ではクリアー目的や難易度が変化する。さて、どの惑星から手をつけようか？

ランダムプラネット


■好きな時代からスタートできるようになっている惑星。いわば練習用なので、環境をいじって楽しむことができるぞ。

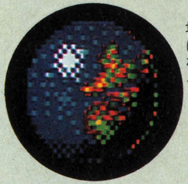
水の惑星


■海しかない惑星。生命に文明を持たせるためには陸地を作って、そこで繁殖するようにしてあげないといけないのだ。

石器時代


■石器時代のまま文明の発展が止まっている。より広い大陸を与えて、人口を増やせば、さらに発展させられるぞ。

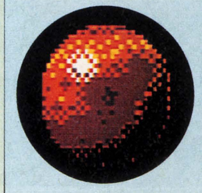
カンブリア紀


■カンブリア紀の地球。そのまま放っておいても、大陸が移動することによって現在の地球と同じ環境になる。

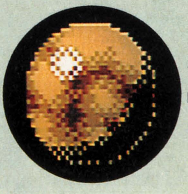
現代の地球


■現代の地球そのもの。どんな問題点を抱えているかはみんなが知っているはず。で、どうするかが問題なのだ。

火星


■太陽から遠く、かなり寒い。ここをうまく改造して、人類が移住できるような環境に変化させることが目的だ。

金星

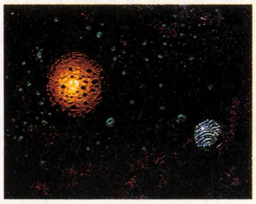

■太陽に近く、あまりに暑い。火星のときと同じように、人類が移住できるように環境を変化させることが目的となる。

デイジーワールド


■デイジーしか育たない架空の星。キミが変化させた環境に合わせてデイジーが変化していく様子を眺めるだけ。

4つのタイムスケールで進化していく

惑星の状態は地質、進化、文明、技術の4つのタイムスケールで分類される。それぞれのタイムスケールに設定されている目的を達成することで、つぎのタイムスケールへと進んでいくのだ。



⬆各時代のオープニングにはちょっとしたデモが。

1 地質時代

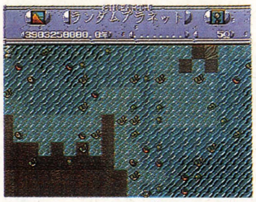
ドロドロの岩の塊の状態からスタートした惑星を冷やし、雨を降らせて海を作る。そして生命を誕生させるまでが地質時代だ。



⬆生命も何もいないドロドロの状態。暑そうだ。

2 進化時代

海に生まれた生命を陸上生物にまで進化させる。彼らに広い大陸を与えて繁殖・進化させ、文明を持たせるまでが進化時代だ。



⬆海には生命がいるものの、陸に生命がいないぞ。

3 技術時代

文明を持った生命（人間とは限らない）が、石器時代、青銅器時代、鉄器時代を経て産業革命に至るまでが文明時代だ。



⬆文明はあるので、あとはそれを進歩させるだけ。

4 文明時代

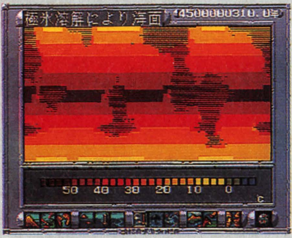
産業革命の後、さらなる技術を生命に与えて技術レベルを上げ、惑星を脱出できるだけの技術を芽生えさせるまでが技術時代だ。



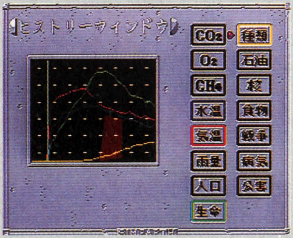
⬆さまざまなエネルギーを得て、文明が進歩する。

観察こそ最高の攻略法なのだ

こまめにいろいろな指示を出すことよりも、じっくり状況を観察し、惑星の進化を見守ることのほうが重要だ。惑星の気温、水温、降水量、風向き、大陸の移動、生命の分布などなど、チェックすべきことは多い。それらの項目が、時代が流れるにつれてどのように変化していくのかを見て、状況に合った対処法を考えていこう。もちろん、まったく手を加えずに、惑星の自浄作用にまかせて、ひたすら変化していく状況を観察するだけでも十分楽しめるのだ。



⬆惑星全体の気温の状態を見たりして、どのように惑星を育てるのかを決める。



⬆さまざまな項目のグラフを見て、環境がどのように変化したかを確認だ。

プレーヤーにできること一覧！

プレーヤーにできることは、大きく分けてふたつあるぞ。ひとつは惑星のデータを微妙に変化させ、それによって惑星の環境を整えていくこと。もうひとつは、生命体を配置したり、彗星や火山などのイベントを無理やり発生させ、惑星の環境を急激に変化させることだ。これらのことを行ないながら、自分の思い描く環境を作っていくのだ。

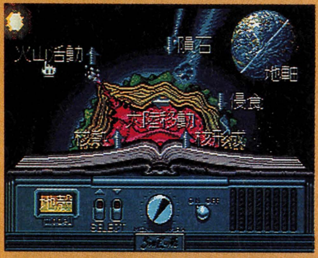


⬆植物や生物を配置したりして、急激に環境を変化させることも。



⬆さまざまな災害を起こして環境に変化を与えることもできる。

地殻データ



⬆気温の変化や大陸移動の大小に影響を与える項目が多い。地味だけど大切。

プレーヤーがいじれる地殻データは、火山活動の大小、隕石の量、地軸の傾き、浸蝕の度合、核形成の大小、大陸移動の大小、核熱の影響の大小の7つだ。それぞれのデータを変化させると、惑星の環境に影響が現われてくる。あまり注目されないデータばかりだが、大切なのだ。

大気データ

プレーヤーがいじれる大気データも7つある。日光の度合、日光反射の度合、雲形成の大小、降水量の大小、太陽熱の地表反射の大小、温室効果の度合、大気と海水の熱対流の度合だ。これらも惑星の環境に複雑に影響している。気温の変化に大きく影響するものばかりだ。



⬆気温、水温、降水量など、生物に影響が大きい環境変化をうながす項目が多い。

生命データ

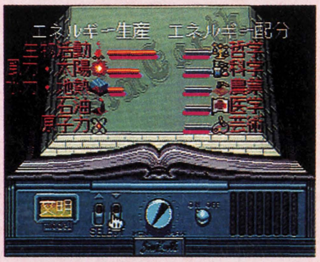


⬆誕生した生命をどのように変化させていくかを決める項目。けっこう微妙。

プレーヤーがいじれる生命データは5つ。環境への適応力の大小、繁殖力の大小、進化の度合、別の種への突然変異の度合、そして植物の二酸化炭素の吸収力の大小がそれ。むやみに繁殖力を上げると、生命力の強い単純な生命体ばかりが惑星を覆ってしまったりする。やっかいだ。

文明データ

プレーヤーがいじれる文明データはふたつ。どんなエネルギーを主体にして文明を発展させるかと、そのエネルギーをどの分野に投入するかの割合を決めることである。これらのデータはどんな種でも、文明を持つまでは意味がない。初めのうちは考えなくてもいいのだ。



⬆文明が誕生した後、エネルギー配分を決定する。どれも一長一短なんだけどね。



ONE POINT

絵本で人気のウォーリー。アドベンチャーゲームの主人公になってスーパーファミコンで登場。

スーパーファミコン SF	アドベンチャー	バックアップカートリッジ
	トミー　2月発売予定　9500円	8メガ

たくさんのウォーリーが!?

ウォーリーをさがせ 絵本の国の大冒険

赤いシマのシャツでおなじみのウォーリー。そのウォーリーが、今度アドベンチャーゲームに登場して大活躍してくれるぞ。

もちろん主人公はウォーリーと、そしてキミだぞ。キミは、絵本の国に行き来できるという魔法のステッキを使い、絵本のなかに入るのだ。絵本の国のいろんな場所に取り残された99人の仲間たちとウォーリーを助けるのが、キミの目的ってわけ。

絵本のなかには、いろんな世界が用意されているぞ。原始時代や中世、そしてエジプトなど、いろんな世界を旅してみよう。

魔法のステッキを使って、異界へワープ!!

行方不明の仲間を捜すのが基本のこのゲーム。そのためには、冒険中に出会うたくさんの人々に話かけ情報を得ることが必要だ。しかし、すべての相手と話ができるわけではない。何か言いたそうにふきだしをつけている相手とだけ、話すことができるってわけなのだ。

もし捜している相手とは違う相手に話しかけた場合は、ライフがひとつ減ることになる。すべてのライフを失うと、スタート地点だった、絵本の作者マーチンの書斎に戻されちゃうのだ。



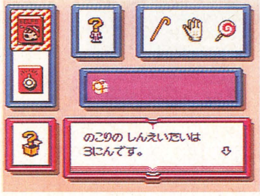
⬅冒険の重要なシーンでは選択肢が登場。ひねくれた選択肢もたまに出されるぞ。



➡宝箱には冒険のヒントが書いてある手紙などが入っている。



⬅この写真とヒントを手がかりに、出題されたモノを捜していくのだ。



⬆アイテム手帳には、持っているアイテムや捜さなければならない親衛隊の数が表示される。

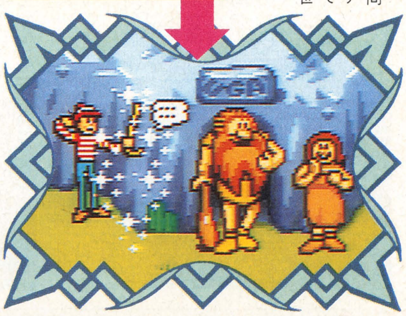


⬅赤いキャンディーは1UPの効果があるアイテムだ。



➡ライフ回復の効果がある。たくさん見つけて食べよう。





⬅⬇原始時代の最後の仲間を見つけたぞ。魔法のステッキを仲間の近くで振ってみよう。すると、もとの世界へワープしてしまう。

絵本でおなじみのキャラクター

絵本で大活躍のウォーリーのキャラクターたち。絵本で読んだことのないキミのために、ここで簡単な人物紹介をしよう。もちろん、これ以外にも、個性的なキャラクターが続々登場するぞ!!



マーチン

『ウォーリーをさがせ』の原作者。困っているときヒントをくれるぞ。



ウォーリー

このゲームの主人公。魔法のステッキを使うことによって、いろんな所に旅に行けるのだ。



?

100人めのウォーリー親衛隊になったキミだ。無事にウォーリーを助けるのが目的だぞ。



ウエンダ

ウォーリーのガールフレンド。ちょっと勝気な性格が魅力的な女の子なのだ。



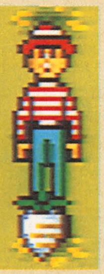
オドロー

いつもいたずらをして、みんなを困らせている男の子。ウォーリーのステッキを奪った。

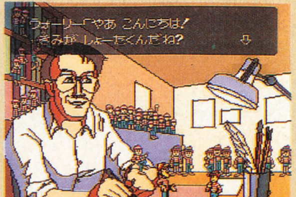
ウォーリー親衛隊になろう!!

絵本作家のマーチンは、ある日、新しい絵本を書きあげました。新しい絵本の話を聞きつけたウォーリーと、99人のウォーリーの親衛隊たちはウォーリー共和国という絵本の世界から飛び出し、マーチンの書斎に集りました。ウォーリー親衛隊の100人めの仲間になったキミ。親衛隊のみんなといっしょに、ウォーリーのガールフレンド、ウエンダの誕生日プレゼントを、新しい絵本の世界のなかから捜してきましょう!!





⬆➡これが、キミの操るキャラクターだ。ユニークなアクションを、たくさん披露してくれるはず……。



⬆ウォーリーの産みの親のマーチンは、とてもやさしそうなおじさんなのだ。何か頼りになりそうだね。

いよいよ、力の見せどころか!?

キミの最初の仕事は、ひとりで絵本の世界に入り、ウェンダの大好きな花を捜してくること。写真を手がかりに、たくさんの花のなかからお目当ての花を見つけよう。無事に花を捜し出し書斎に帰ってみると、なんと大事件が……。オドローがウォーリーのステッキを盗んでしまったおかげで、絵本の世界に行った仲間が書斎へ帰れなくなっていたのだ!!

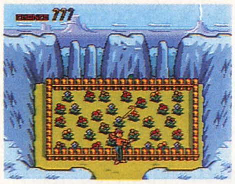




⬅⬇最初に出題される問題は簡単なもの。腕試しのつもりで挑戦しよう。

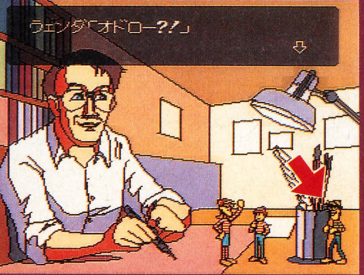


⬅うわ～ん、どこに行けばいいんだろう!?



➡最初に見せてもらった写真と同じ花を捜そう!!

悪者オドロー登場

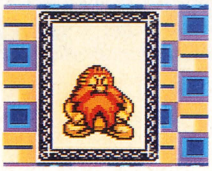


まずは原始時代からスタートしよう!!

マーチンとウェンダに、絵本の国に取り残されているウォーリーと99人の仲間たちを助ける約束をしたキミ。さぁ、ここから、キミの本当の冒険が始まるぞ。

まずはマーチンに、オドローに盗まれた魔法のステッキを、もう一度作ってもらうのだ。絵本の国で取り残された仲間たちを見つけたらステッキを振って、仲間を書斎に帰してあげよう。

マーチンの話では、ウガという人物が原始時代の中心人物らしいぞ。さっそく原始時代に行って、ウガという人物を捜してみよう!! なんとウガは、キミの仲間たちを何人か隠しているのだ。ウガに事情を聞いてみると、どうも原始シチューという食べ物が食べたいみたいだぞ。キミがこの原始シチューを作ってあげたら、機嫌を直して仲間を帰してくれるかもしれない。原始時代を歩きまわり、原始シチューの材料を捜しに行こう!!



⬆このヒゲの長いおじさんがウガだ。怖そうだね～。



⬆ふきだしの出ているキャラクターに話しかけよう。

こいつがウガ



原始シチューの材料は!?



いも





➡手当たりしだいに草を引っ張れ!!

だいこん





➡どれが大根かわからないよぉ～!!

きのこ





➡変わったモノが材料の原始シチュー。



⬅出題されたものを見つけるとホメられるぞ。

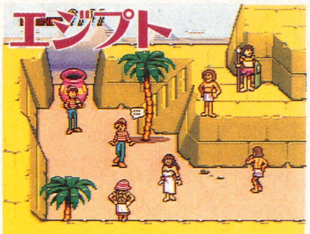


⬅苦労して捜したかいがあったってもんだね。

エジプトだって行っちゃう



⬆つぎに訪ねる世界はエジプト。この女王が国の中心人物らしい。



⬅この時代にも、たくさんの仲間たちがいるらしいぞ。見つけたら話しかけてみよう。いろんな情報を教えてくれる。

そのころオドローは……

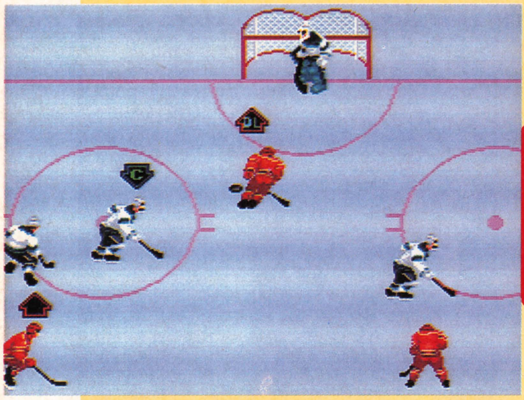
魔法のステッキを持って姿をくらましたままのオドロー。エジプトに来て、また悪さを企んでいるとは……。困ったお人だ。



➡またまたオドロー登場。悪いことを企んでいるようすだ。



⬆なんと、今度は怪物を作ってしまったオドロー。この怪物を使って、ウォーリーの親衛隊たちを困らせるつもりらしい。



ONE POINT

アイスホッケーのゲームが、スーパーファミコンに登場するぞ。リアルな選手の動きに注目。

冬だスキーだホッケーだ
USA ICE HOCKEY

氷上の格闘技といわれるアイスホッケー。日本ではまだ、メジャーなスポーツと呼ぶにはほど遠いけど、本場アメリカでは、その人気はとっても高いのだ。

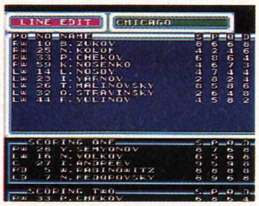
このゲームは、アメリカの各都市の24チームのなかから好きなチームを選んで、本場の迫力あるアイスホッケーの試合を満喫することができるのだ。

USAチャンピオンを目指して１シーズンを戦いぬく、スーパーカップモードのほかに、乱闘やシュートアウト合戦だけを楽しむことのできる、おまけみたいなモードもあるぞ。

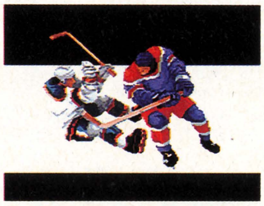
SF スーパーファミコン	スポーツ	バックアップカートリッジ
	ジャレコ　３月下旬発売予定　9000円	８メガ

アメリカの24チームで遊べるう

このゲームは、ただアイスホッケーを楽しむことのできるといった、そんじょそこらのアイスホッケーゲームとは違うぞ。どこが違うのかというと、アメリカに実在するチームを選んで、実在する選手を操作して楽しむことができるというところが違うのだ。チームの強さは、メチャクチャ強いところもあれば、メチャクチャ弱いところもあるので、自分の腕に合わせてチームを選ぼう。

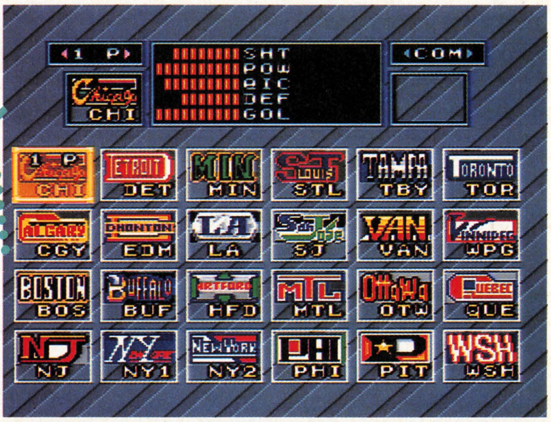


⬆選手はそれぞれが、個有のパラメータを持っている。



⬆タフなジンガイさん達のパワーに圧倒されそう。

にーし！……24チームあるう

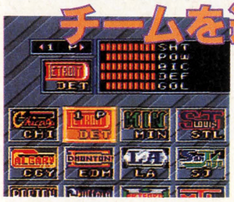


⬆アメリカの各都市の代表チームのなかから、お好みのチームを選んでプレーできるのだ。

シーズン終わって優勝してたらいいな

とりあえず１シーズンやってみるか、って軽い気持ちでやってみると、これがけっこうたいへんだったりする。１シーズンがやたら長いのだ。終わらせるまでには、かなりの時間と手間がかかるぞ。ま、それはやりごたえがあるということでもある。もしも優勝したときは、その感激もひとしおだろう。シーズンを終えてみると、プロホッケー選手たちの苦労がわかるような気がしますな。

チームを選べ



⬆まずはチームを選ぼう。デトロイトが強くておすすめ。

個人タイトルもあるでよ

シーズン途中にして、もう、これは優勝は不可能だ。と思っても、そこであきらめてはいけない。チームの優勝はあきらめても、得点王などの個人タイトル奪取に残りのシーズンを懸けてみよう。もし、個人タイトルもムリそうだったら、チームタイトルを目指そう。



⬆これが個人タイトル表。ここからが大事よ。

長い日程



⬆これだけギッチリ書き込まれた日程表も、全体の数10分の１でしかないのだ。

どんどん勝って



⬆なんとかして勝ちましょう。なんとか１勝したぞ。ヤリーチョ。

やりっ、1位



⬆いまのところ、なんとか１位ですが、このあとどうなるかはわかりません。

選手の動きとかが良いのでシビレろ

このゲームの最大のウリは、選手やパックの動きがホンモノそっくりに再現されていること。選手たちの、滑る、転ぶ、打つ、といった一挙一動がリアルに、忠実に再現されているのだ！　そこらへんを、数あるなかからほんの少し紹介しちゃいます。

選手が……



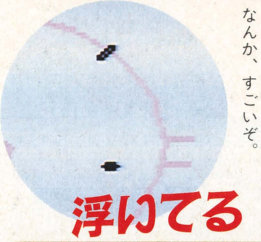
⬅パックを打ったときの選手のポーズが、んごいリアル。ちょっとスゴすぎ。

選手が……



⬅このスピード感あふれる滑りも、写真１枚ではなかなかうまく伝わらないのが残念。

パックが……



⬅操作によってはパックを浮かせて打つこともできるのだ。なんか、すごいぞ。

氷が……



⬅選手がブレーキをかけたときに飛び散る氷がリアルよ。

選手が……

⬇いくらプロといっても人の子。氷の上ですから転ぶこともありますわな。

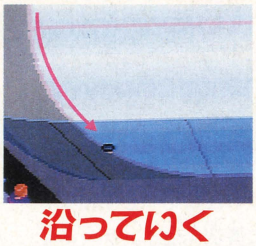


選手が……



⬅壁にまっすぐ向かって行くと、このようにぶつかって倒れるぞ。

パックが……



⬅パックがフェンスに沿って滑っていくのも、みごとに再現。

じゃ、例によって1試合やってみるっス

では、ひとまず１試合だけやってみますか。ルールは実際のアイスホッケーと変わらず、反則を取られたりもすれば、乱闘のあとには退場の処分をくらったりもする。試合まえには、１試合何ピリオドにするかとか、１ピリオドを何分にするかを設定できるぞ。

フェイスオフ！



⬆フェイスオフっていうのは、野球でいえばプレーボールのようなもんです。

やりっゴール



⬅先取点を奪ったっス。あとは０点に抑えれば……。



⬆と思ったのも束の間、あっさりと同点にされてしまった。ガックス。

第1ピリオド終了

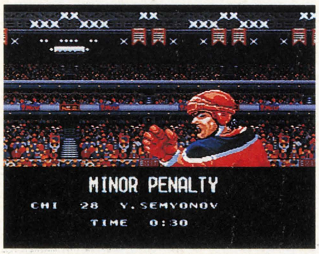


⬆ピリオドが終了するごとに、氷を平にする機械が登場するのだ。

乱闘じゃ



⬅いきなり乱闘ですぅ。日ごろの練習の成果を見せてやる。



⬆こんなに点差をつけられました。しかも、反則を取られてます。こりゃダメだ。

アーン

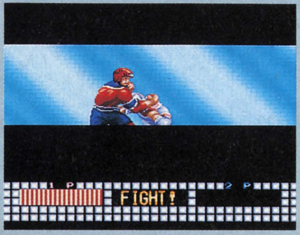


時間切れ

おまけで遊べ

乱闘

試合中、選手どうしが接触したりすると、突然、乱闘が始まる場合がある。乱闘は、終わるとケンカ両成敗ということで、ふたりとも一定時間退場になるのだ。練習モードの乱闘を選ぶと、乱闘の練習ができるのだ。スカッとしたいときにやるといいですぜ。



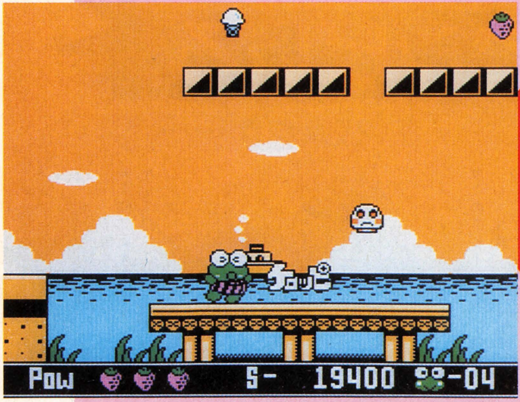
⬆ＫＯされた選手は、復帰したあともダメージを引きずるので、必ず勝て!!

シュートアウト

シュートアウトはきっちり練習しておきましょう。試合が終了して同点のときには、このシュートアウトで決着をつけるので、練習しておくと必ず役に立つときがきます。ルールは5人対5人で交互にシュートを打ち合い、より多く得点すると勝ちになるのだ。



⬆これをサッカーでたとえると、ＰＫ合戦ってことになりますな。



ONE POINT

かわいさ満点のけろっぴが再びファミコンに登場。テンポの良いアクションゲームなのだ。

けろっぴが大活躍

けろけろけろっぴの大冒険2
―ドーナツ池はおおさわぎ―

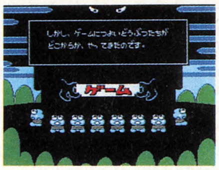
サンリオの超人気キャラクター けろけろけろっぴが楽しそうに走り回る、けろっぴファンにはたまらないアクションゲームがまたまたファミコンソフトに登場だ。ゲームの目的は、何者かによって連れ去られたけろっぴの仲間たちを救い出し、ドーナツ池に平和を取り戻すことだ。

ゲームは全4ステージの構成。横スクロール画面で、けろっぴが大活躍するぞ。各ステージの最後にはボスがいて、ここではカードめくりなどのゲームによる戦いが始まる。さあ、けろっぴワールドで楽しもう。

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	キャラクターソフト 2月19日発売予定 5400円	2メガ

友だちを助けに出発だ

けろっぴの住むいつも平和なドーナツ池に異変発生！ ゲームを得意とする謎の一味が、ドーナツ池の住人たちにゲームを挑み、勝つとつぎつぎと彼らをさらっていってしまったのだ。



⬅いつもなかよく遊んでいた友だちが、何者かにさらわれてしまったのだ。



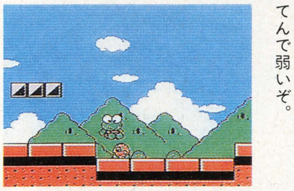
➡けろっぴは残った仲間と話し合い、単身敵のもとへ向かうことに決めた。



ゆかいに攻撃しよう

けろっぴの行く手には、かずかずのトラップや、個性的な動きでじゃまをする敵キャラが待ち構えている。けろっぴは、その敵たちを上から踏みつけるか、音波を放って吹き飛ばすか、どちらかの手段で攻撃し先へと進んでいくのだ。

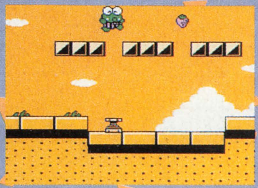
上から踏んで攻撃



⬅敵は上からの攻撃にはてんで弱いぞ。

けろっぴの音波攻撃だよ

けろっぴの攻撃の中心は、音波だ。音波の攻撃力アップに必要なのは、画面に現われるイチゴ。これは4つまでためられるぞ。それぞれの状態での音波は右のとおり。イチゴを4コ取ればけろっぴは一定時間無敵だ。



⬆下にあるジャンプ台をじょうずに使おう。



⬅イチゴ1コで音符が大きく。



➡イチゴ2コでケロとなるのだ。



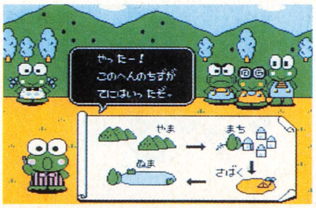
⬅イチゴ3コでケロッピになるぞ。



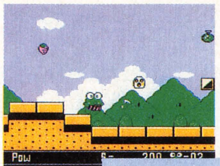
➡イチゴ4コでいく所敵なしに。

ボスとはクイズで対決

このゲームのステージは、やま、まち、さばく、ぬま、の4つから成り立っている。けろっぴはその長～い道のりをものともせず、ニコニコしながら進んでいく。けろっぴに怖いものなどないのだ。



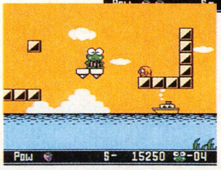
⬆とても簡単な地図だけれども、このなかには多くの謎が隠されているのだ。



⬅最初のころは、けろっぴの攻撃もちょっぴり頼りないかもしれない。



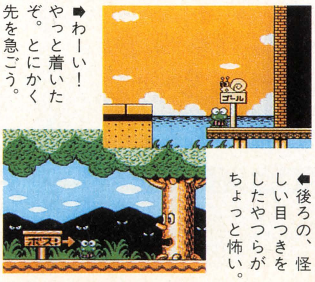
➡これくらいはけろっぴのジャンプでひとっ跳びさ。



⬅おや、ここは湖かな。ゴールもだいぶ近くなったみたいだね。

山をてくてく越えていこう

各ステージのアクション部分をクリアーすると、ボスが現われミニゲームを提示してくる。けろっぴは、このゲームに勝つことで先へとコマを進めることができるのだ。負けたら、もう一度アクションをやり直さなければならないぞ。



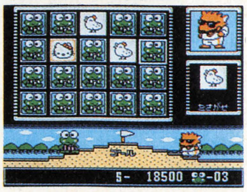
➡わーい！ やっと着いたぞ。とにかく先を急ごう。

⬅後ろの、怪しい目つきをしたやつらがちょっと怖い。

神経衰弱!?

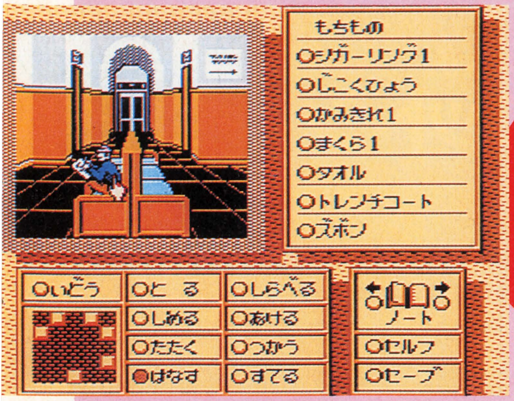


⬅画面をしっかり見て、にわとりがどこにいるか覚えておこう。



➡さあ、にわとりはどこにいた？ キティちゃんが出たらハズレ。





ONE POINT

'88年にファミコンで発売されたアドベンチャーゲーム『ディジャブ』が帰ってきたぞ!!

大人のムードがいっぱい……
ディジャブII

シカゴが舞台のアドベンチャーゲーム『ディジャブ』。'88年に発売された『I』は、1941年にシカゴで実際に起こった事件をもとに作られていた。『I』で殺人容疑をかけられた主人公エースが『II』でも再び登場するのだ。

基本的なシステム、操作方法は前作とほとんど変わらず、コマンドとアイコンでゲームを進めていくというものなのだ。

イベントも盛りだくさんだ。カジノへ行ってブラックジャックをプレーすることもできる。事件のことを少しのあいだ忘れて楽しんでみるのもいいかも!!

FC ファミコン	アドベンチャー	バックアップカートリッジ
	ケムコ 3月26日発売 6500円	2メガ

大人のアドベンチャーゲーム

『ディジャブ』の操作方法は簡単だ。アイコン、アイテム表、ビジュアル画面などの調べたい物や場所にカーソルをあわせることによって、事件の手がかりをつかむことができるってわけ。

『I』は難易度が非常に高くゲームオーバーになることが多かった。さらに『II』では、難易度が高いうえに、1週間以内という時間制限まで加わったのだ。アイコンなどを操作するたびに時間がドンドン経過していくってわけだね。



⬅独特の雰囲気が漂っている『I』。この雰囲気は『II』でも健在!!

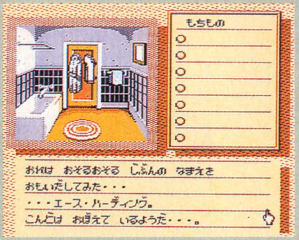
再び帰っ⬇てきた



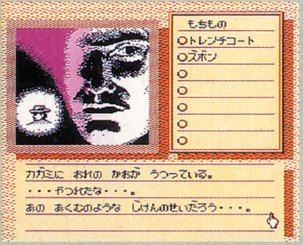
➡ボロいホテルのなかから物語は始まるのだ。やっぱり主人公はエース。

この男は、いったい何者……?

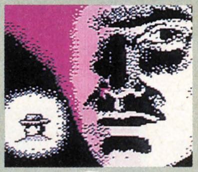
前作では、マフィアのシーゲル殺しの容疑をかけられたエース。今度はシーゲルが殺されたときに消えた11万2000ドルを盗んだ疑いをかけられてしまうのだ。金を返さないと、マフィアに殺されてしまうぞ……。



⬆目の前にコートとズボンがかけてある。ポケットに何か入っているかも?



⬆前作では記憶喪失になってしまったエースだが、今度は、大丈夫みたいだ。



⬅不気味な顔のエース。2度も汚名を着せられるなんて不運な人だね……。

う〜っ、ここはいったいどこなんだ……

目がさめてみると、見知らぬホテルにいた主人公エース。まずは、部屋を探索してみよう。事件に関する重要な手がかりを、見つけ出すことができるはずだぞ!!

部屋を探検!!





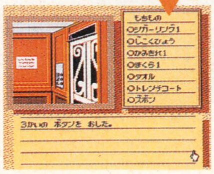
➡この怖い顔の男が時間が経過していることを教えてくれるのだ。



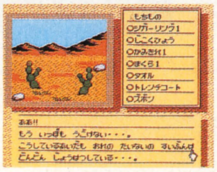
⬅じゃあ、部屋のなかも調べたし、部屋を出てホテルのなかを探検してみよう。と思ったら……。



➡ちゃんとした服装で部屋を出ないと、ホテルの人に怒られるぞ。身だしなみには気をつけよう。



⬅行動できる範囲が広いのがこのゲームの特長。どこの部屋に入ろうかな……。

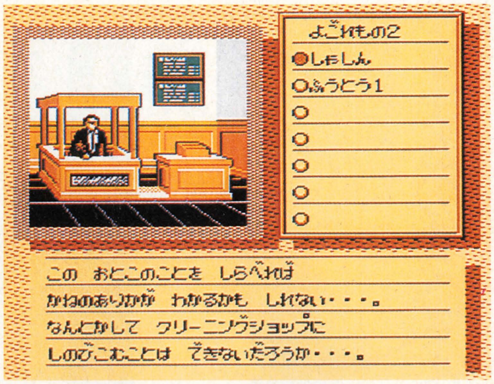


⬆ホテルのすぐ近くには広い砂漠もあるぞ。



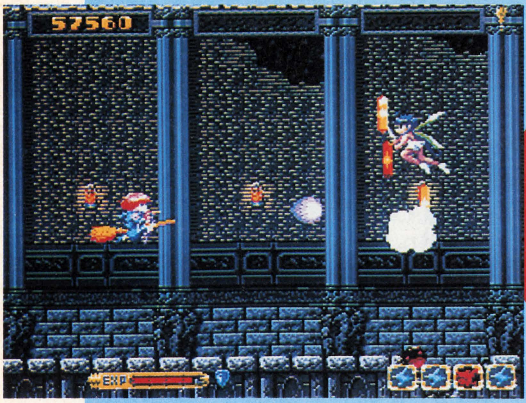
⬆砂漠に長時間いると、水がないので死んでしまうぞ。

⬇あっ、これはいったい、何だろう!? 事件の手がかりになるような予感がするぞ。怪しいできごとは、徹底的に調べてみよう!! そろそろ、忙しくなりそうだ……。



1週間以内に真犯人を捜せ!!

ナゴヤ名物WILLOWちゃん
コットン



ONE POINT

アーケードから移植のコミカルシューティングゲーム。ビジュアルシーンもバッチリだわよ。

PCエンジン	シューティング	スーパーCD・ROM²
	ハドソン　２月12日発売　6800円	

『コットン』のオリジナル版っていうのは、'91年にサクセスというメーカーから出たアーケードのシューティングゲームなの。いかにもな感じのアニメ調の絵柄と、妖精のきわどいハイレグが青少年を悩ませたゲームだったわよね。その『コットン』が、アーケード版そのまんまのグレードでいよいよPCエンジンに移植されちゃうわよ。コミカルなムードにだまされちゃダメ、けっこう難しいんだから。アーケード版にハマッた人はまちがいなく買い！　そうでない人もぜひ買ってプレーしてちょうだい。

100パーセントコットンのピュアな肌触り

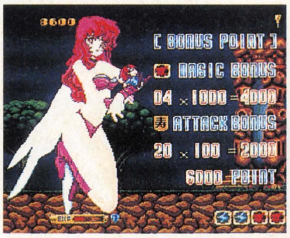
ステージはアーケード版と同じく６つ。基本的には横スクロールだけど、場所によっては上下や斜めにスクロールすることもあるわ。

主人公コットンの声は、『ちびまる子ちゃん』などで超有名な声優兼エンターテイナー、TARAKOの担当なの。アーケード版とはひと味違った、軽快なコットンのセリフ回しが楽しめちゃう。CD-ROMってことで、BGMもよりポップにアレンジされているわよ。



い〜くぼ〜ん!

➡「で〜でででで〜!」「ふっか〜つ!」などのセリフもバキバキ。ほんとによくしゃべりますこと。



➡忘れちゃいけないのがシルクの艶姿よね。ステージクリアー時にこんなに大きく出演。

トライリンガル(3ヵ国語)対応よ

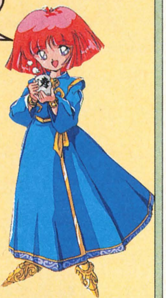






⬅アーケード版と違って、ステージの合間のビジュアルシーンにもしゃべりが入っちゃう。文字は3ヵ国語対応で、ちょっぴりオトナ。

ストーリーよ



ある日突然、闇の波動が世界中の光を吸い込み始め、人々は夜の闇のなかで不安な日々を送らされていました。けれど、WILLOWが大、大、大好きな魔法使いコットンは、そんなことにはまったく無関心。ちょっとグラマーな妖精シルクは、必死にコットンに助けを求めます。「魔物のボスを倒せば、妖精の国名産のWILLOWが手に入るのに……」





⬅世のなか、タダじゃ物事は進まないわよ。WILLOWくれるんなら話は別だけど。

いちおう読んでネ

アイテムのすべてよ

特定の敵を倒すと宝石が出現。すかさずバシバシ撃つと、色が5色に変わっていくの。これを取ってパワーアップしましょうよ。ただし、撃ちすぎると消えちゃうから注意してね。大きさはそれぞれ3種類。



	黄色の宝石を取ると得点アップよ。地道に増やせばコットンがひとり増えるわ。
	オレンジの宝石で経験値アップ。一定値に達するとショットがパワーアップよ。
	取ると赤い封魔石としてストックされ、火龍か炎塊の魔法が使えるようになるの。
	青い封魔石に変化。こっちは、稲妻か防御の魔法として使用できるってわけ。
	Ⅰボタンで使用するボムをパワーアップ。どんどん取ればどんどん強化されるわ。

Ⅱボタン

ドラゴン



⬅別名火龍。炎のドラゴンを発射。

サンダー



⬅別名稲妻。稲光でビリビリビリ。

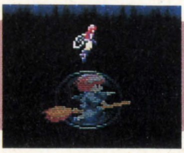
Ⅰ＋Ⅱボタン

ファイアーシルク



⬅妖精が炎となって防御するわ。

バリア

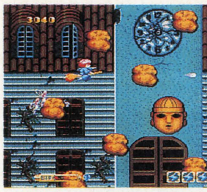


⬅バリアがコットンをお護りするの。

で〜でで〜ってなカンジでスタート！

ステージ1 町はずれ
いきなりの難かしさだわ

WILLOWの魅力に取りつかれたコットンは、私利私欲のためホウキに乗って出発！ 小さなシルクもそばについて応援するわよ。コットンはⅡボタンで空中を攻撃、Ⅰボタンで地上を攻撃するから、これでバカスカ魔物をやっつけちゃってくださいませませ。



⬅クレーアイドル、つまり粘土の偶像。まわりの岩に気をつけてね。

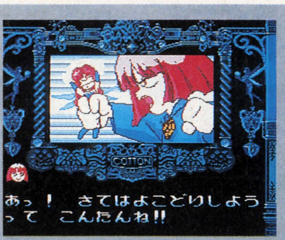


➡大目玉さんは、目からレーザーを発射してくるわよ。

BOSS フェイスアイドル



⬆モアイみたいな顔して、どこがアイドルなの？ こんなアイドルやだやだー。いやんなっちゃう～。



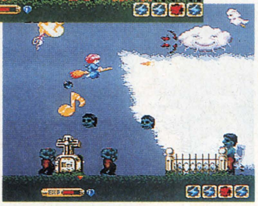
コットン「いただきま……！」
シルク「（WILLOWを奪う）だめ〜っ、7色のWILLOWを集めると、ビッグでグレートなWILLOWになるんですぅ」

ステージ2 森
よけなきゃ死ぬわよ

そういったようなわけで、あくまで欲の皮がつっぱったコットンは、あと6個のWILLOWを求めてステージ2に挑戦することに。相変わらず魔物の攻撃は超ハード。ちなみに、経験値は敵を倒すことによっても増えていくのよ。撃って撃って撃ちまくってね。

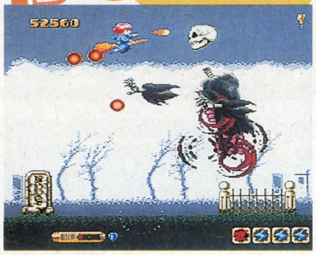


⬅音符を飛ばしてくるなんて、けっこうオシャレ。



➡こいつの飛ばしてくる生首は破壊できないの。そのまえにね……。

BOSS デス



⬆頭蓋骨、足、胴体をバラバラにして攻撃するとは、なかなかやるわね。魔法のお世話にならないとダメかも。



またまたWILLOWを手に入れちゃった。うるうる。
コットン「2個目よ！ う〜〜っ、食べたいよ〜〜〜！」
シルク「早く先に進みましょうよ、ね、ね、ね」

ステージ3 山
お山にも敵がいっぱい

もうわかったと思うけど、ひとつステージをクリアーするたびにWILLOWがひとつ手に入るシステムなのよ。それにしても、ビッグでグレートなWILLOWって何かしら？ そうそう、このステージは上方向にジグザグスクロールしちゃうのよ。すっごーい。

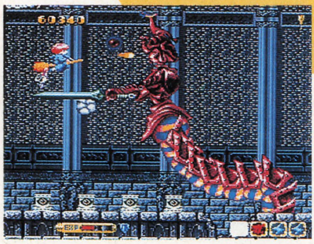


⬅左上にスクロール。下からも敵がワンサと登場よ。



⬆中ボスはファイアーロック。エアーズロックじゃないのよ。

見たら石になる？ BOSS メデューサ

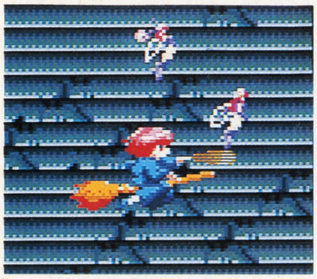


⬅ハリーハウゼンの映画っぽいアマだわよ。顔が弱点なの。



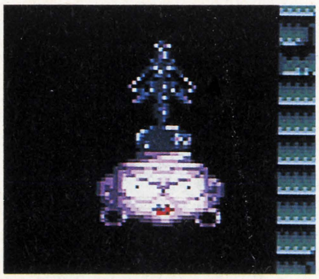
コットン「これでまた一歩、大いなる野望に近づいたわね」こんな調子でいいんだろうか？ 残るWILLOWはあと4つよ。がんばれコットン、シルク！

スペシャルアタック



⬆コットンの周りに取り付いている妖精。彼女は、Ⅰボタンをしばらく押してから離すと、敵に向かって突撃してくれるの。

スペシャルアイテム



⬆地蔵さんは宝石や妖精を持ってきてくれるの。とくにうれしいのが妖精。お供の妖精は最高6人まで付いてくれます。

ボーナスアイテム

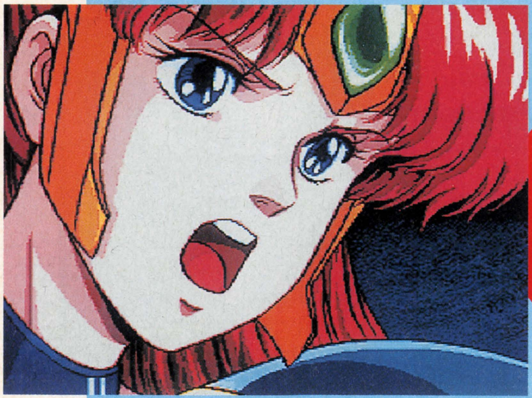


⬆ステージをクリアーすると、天からポトポトと湯飲みが降ってくるの。お茶といえば、WILLOWをいただくには欠かせないわね。

コットいい話



コットンは手持ちの封魔石を使うことによって、4種類の攻撃魔法、防御魔法を使用することができるの。これらの魔法は、左ページに示したようなⅠ、Ⅱボタン押し続けの技で威力を発揮できる仕組み。ふだんはパッドを連射にしておいてひたすら攻撃！ 危なくなったらポーズをかけ、連射を解除してから魔法を使いましょ。



ONE POINT

『ヴァリス』シリーズ3作のビジュアルシーンだけをまとめたもの。ファンはひとり1本買え。

ゲームじゃないのよ
ヴァリス ビジュアル集

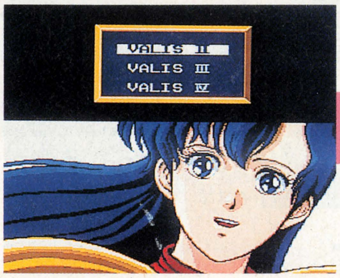
美少女ゲーム史にその名を轟かせるアクションゲーム『夢幻戦士ヴァリス』シリーズ。主人公の優子たちが活躍するアクションシーンの合間に、アニメビデオ顔負けのビジュアルシーンがビシバシ挿入されていたよね。しかし、その軟派なイメージとは裏腹に、アクションシーンの難しさがプレーヤーを悩ませ続けたゲームでもあった。でも、そんな苦労をしたキミに朗報だ。『ヴァリスII』、『III』、『IV』3作のビジュアルシーンだけを集めた、『ヴァリス ビジュアル集』が発売されることになったのだ。

PCエンジン	ビジュアルコレクション	CD・ROM²
	レーザーソフト　2月19日発売　4980円	

『ヴァリス』ファン必見の永久保存版

夢幻界の女王ヴァリアは邪悪の王ログレスを倒すため、人間界に住む女子高生、優子を呼び寄せ、ヴァリスの剣を授けた。優子はログレスを葬るが、ログレスに操られていた親友の麗子をも手にかけねばならなかった……。

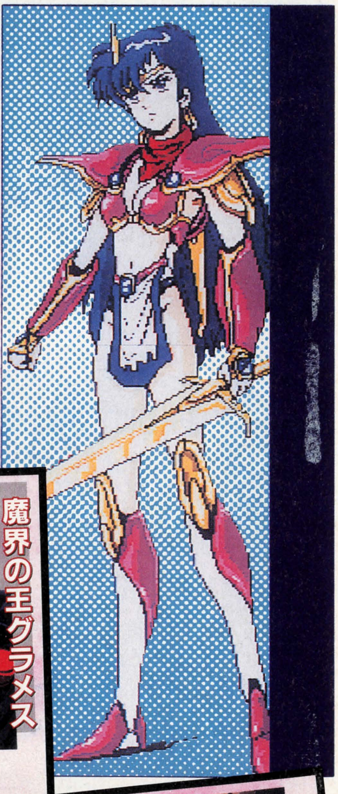
もとネタのアクションシーンの部分は、優子役の島本須美がナレーションで説明してくれるぞ。



⬆1作あたりのビジュアルシーンは、それぞれ20分ほど。3作合わせれば、約1時間の『ヴァリス』ワールドが堪能できちゃうぞ。



⬆3作ともステージは5つ。ビジュアルシーンは6つずつ、完全収録されているのだ。お好きなシーンからご覧になってね。



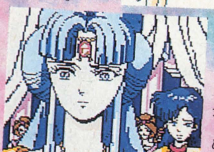
ヴァリスII

夢幻界のヴェカンティーの国は、ログレス軍と反ログレス軍に分かれ、激しい内戦に明け暮れていた。そのとき反ログレス軍は、ログレスの兄メガスを復活させ、王として迎える。

「俺の役目は、国を力でひとつにすることだけだ……」



➡夢幻界に舞い戻った優子の前に、なんと麗子が出現。ヴェカンティーの危機を告げる。



⬅王宮に駆けつける優子。だが、女王ヴァリアはすでに還らぬ人に。

幻夢皇帝メガス



➡ヴェカンティーの正当な王位継承者だった男。

ヴァリスIII

魔界が巨大な亜空間に飲み込まれるなか、王グラメスは人間界と夢幻界への侵略を企てる……。危機を察知した鬼族の娘チャムは、人間界に飛ぶ。ヴァリスの剣があれば、グラメスの持つレーザスの剣に立ち向かえるという。しかし、それにはヴァリスの剣の真の力を解放する必要があるのだ。



⬆今回は、優子の双子の妹、ヴァルナ王女も戦いに参加するぞ。

魔界の王グラメス



➡こいつの野望のまえに、チャムの父、司祭長ラダも粛正された。

「おまえだって、どれだけの奴を殺してきた?」

ヴァリスIV

数千年まえ、神によって海底に封印された魔幻衆の王ガルギア。199X年、魔幻衆は復活し、またたく間に人間界と夢幻界を征服した。レジスタンスの姉妹、レナとアムは、捕らえられた女王ヴァルナを救出するためにヴァニティー城に潜入する。レナが優子に替わり、ヴァリスの戦士となって活躍する最新作。

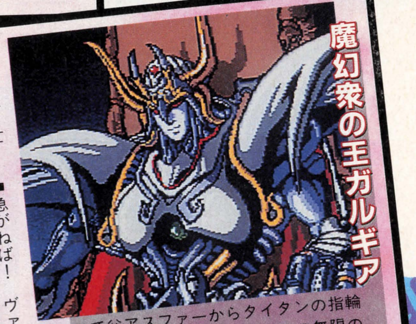


➡ガルギアの父アスファーが姉妹に協力する。



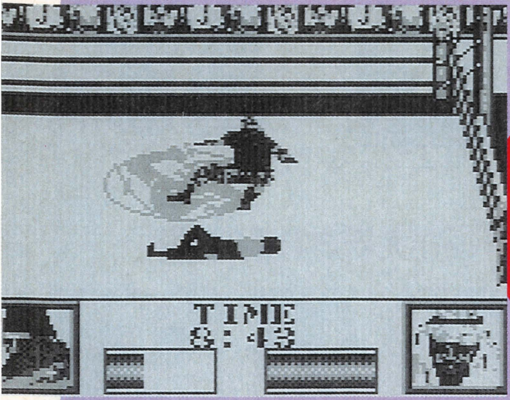
⬅急がねば! ヴァルナの処刑の時が迫る。

魔幻衆の王ガルギア



⬆かつて父アスファーからタイタンの指輪を授かったが、神の掟に背き、その無限のエネルギーを使って他国に侵攻し始めた。これに反対した父は光の谷に追放される。

「もう二度と、哀しい戦士は作らない!」



ONE POINT

アーケードの人気プロレスゲーム『リングレイジ』の移植版。ケーブルをつなげば対戦も可能だ。

カウント2.89!
リングレイジ

ゲームボーイ版は業務用のものと比べて、登場する選手が5人に減っていたり、名物のカメラマン、マネージャーが登場しなかったりと、多少スケールダウンをしている。けれど、そこはホレ、ゲームボーイならではの対戦プレーがあるので、ケーブルをつなげば業務用以上の興奮が味わえるぞ。対戦以外にも、トーナメントモードを選ぶことができる。これは4試合勝ち抜くとTWF(タイトー・レスリング・フェデレーション)タイトルマッチに挑戦できるモードだ。タイトル目指してがんばって。

GB ゲームボーイ	スポーツ	カートリッジ
	タイトー　発売中　3900円[込]	1メガ

俺がいちばん強いから俺を選べ

リングに上がる5人の選手たちは、プロレス、キックボクシング、カラテと、誰もがなんかしらの格闘技を身につけているのだ。それぞれがそれなりの小技、大技、必殺技を持っていて、それがキャラクターの特徴になっているぞ。必殺技が決まったときは、画面が拡大されてカッチョイイのだ。ここでは、各選手の必殺技と、それぞれの特徴を紹介するぞ。

ガンボート・ロディー

ラリアートを必殺技に持つ大型レスラー。必殺技の出しかたは、相手と組んでA、Bボタンをひたすら連打。どの選手でも共通だ。パワーゲージが100パーセントまで上がると炸裂するぞ。

必殺技はラリアート

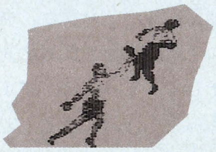


⬆これを決めてもウィーとかオーなんて言いません。

KO・ジョー

キックボクサーのこいつは、キックとパンチしか技を持っていない。とはいえ、ジャブやヒザ蹴りは相手に連続で決めやすく、とても使いやすい。威力もなかなかあるぞ。

必殺技はスーパーアッパーカット



⬆相手を2メートルもぶっとばしてしまうほど強力。

ヤシャ

一応、空手使いということになっている。なんとなくニンジャっぽい。5人の選手中もっとも体が小さく、動きがす速いのだ。旋風脚、跳び蹴りなどの、空中殺法を得意とするぞ。

必殺技はスーパー前足蹴り

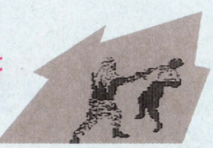


⬆得意の跳躍力を活かした、すんげえ蹴りです。

キラー・ザ・シャダム

爪先のとがった靴を利用してのトーキックや、コーナーポストから跳び降りてのニードロップは強烈。さらに、全身を使っての回転アタック、ヒッププレスなども得意技なのだ。

必殺技は地獄突き

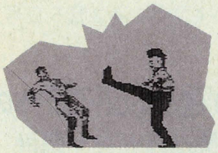


⬆ブッチャーの得意技ということで有名ですな。

スパイク

こいつの足のサイズは、なんと20文もあるのだ。あのジャイアント馬場の16文を越えている。それなりに、そのデカい足を使った攻撃を得意とするぞ。モヒカンの頭が、ちょっとだけステキ。

必殺技は20文キック



⬆足がデカくても、威力は変わらんと思うんですが。

じゃあ試合だ

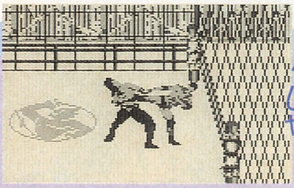
どの選手を選んでも、ルールはプロレスのルールで行なわれる。対戦相手をフォールして3カウント取れば1本、3本勝負の2本を先取すれば勝ちという具合だ。カウントを取っているときは、画面にカウント数が100分の1秒まで表示されて熱くさせてくれるぞ。試合の行なわれるリングは、3本ロープに白いマットのノーマルリングのほかに、鉄骨リング、金網リングという変わったリングもあるのだ。

リングを選べ



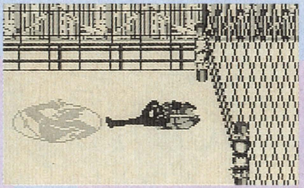
⬆まずはリングを選ぶですよ。じゃあ、金網にしよう。

キックじゃ



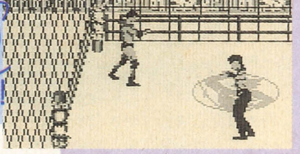
⬆このように攻撃を仕掛けるんですよ。ある程度相手にダメージを与えないと、必殺技はなかなか決まりません。

フォールじゃ、1、2……



⬆⬇カウントが入りまーす。どうやら無事に3カウント入ったようです。勝ちました。

カーン!!



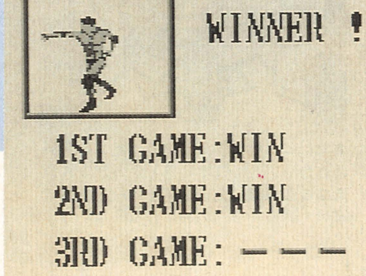
⬆試合開始です。まず最初はお互いの出かたを見てですね……。

必殺技じゃ



⬆じゃ、ボチボチ決着をつけましょうか。

勝ちじゃ



日本ソフトウェア大賞'92 開催迫る

いよいよファミコン通信3月5日号(2月19日発売)でノミネート作品が発表されるのだ!!

今年から、その前年の1年間に発売されたコンピューター(家庭用ゲーム機ももちろん含む)ソフトを対象に、日本ソフトウェア大賞という賞が設けられることになったのは、以前にもお伝えしたよね。日本ソフトウェア大賞実行委員会主催、アスキーと読売新聞社特別協力のもとで、パソコンや家庭用ゲーム機などのハードを問わず、ゲーム＆ビジネス＆教育3部門のなかから各部門最優秀賞を1本、各部門優秀賞を4本。そのほかにファミ通、ログインなどアスキー発行の雑誌名を冠した賞が、各誌1点ずつ7本。読売新聞社の賞が数本。そして、すべてのソフトのなかでもっとも優れていると判断された大賞1本を選んで表彰するこの日本ソフトウェア大賞。真の意味でのソフト・オブ・ザ・イヤーが決定するビッグイベントなのだ!!

いよいよファミ通3月5日号で日本ソフトウェア大賞'92のノミネート作品が、どんどがどどーんと発表されるぞ!! 対象となるのは昨年1年間に発売されたソフト。ノミネート作品はアスキー各誌の"読者が選ぶTOP20"への1年間の投票結果＋販売実績＋日本ソフトウェア大賞運営委員会推薦によりゲーム部門30タイトル、ビジネス部門20タイトルの計50タイトルが決定。では、これらのノミネート作品のなかから、いったいどんな形で、日本ソフトウェア大賞'92が決められるのかっていうと……。

ノミネート作品の発表と同時に読者投票がスタート!! これこそ大賞にふさわしいと思えた作品にどんどん投票してほしい。投票は官製はがきのみ。ちなみにひとり何通出してもオーケーだ。締切は3月3日必着だぞ。投票はがきは日本ソフトウェア大賞'92事務局によって得点化される。この得点が日本ソフトウェア大賞'92を決める得点の50パーセントとなり、残り50パーセントはゲーム部門10名、ビジネス部門11名の審査員に投票権限が委ねられている。審査員はひとり1000点ずつ与えられている持ち点を投票するのだ。これらの得点の合計で各部門賞が決まり、大賞は各部門最優秀賞のなかから大賞審査員の審査で決定されるぞ。発表は4月中旬の予定。どんどん投票して楽しみに待っていよう。



⬅⬆昨年もかなりの数のソフトが発売されたよね。もちろんこれは一例。賞を取るってわけじゃないぞ。家庭用ゲーム機のソフトが、どこまで評価されるかも興味深々だね!!

"読者が選ぶTOP20"への1年間のはがきを集計



⬆集計はほぼ終了している。年末に発売されたソフトは日本ソフトウェア大賞運営委員会推薦によってノミネート候補に挙げられるから、不利にはならないぞ。

➡

⬇対象となるのは、昨年の1月1日から12月31日までに発表されたソフトだぞ。お気に入りのソフトが、ゲーム部門賞やそして大賞になったら? 嬉しいよね!!



そのデータなどをもとにノミネート作品を決定

➡

ノミネート作品への投票開始



⬆投票は官製はがきでオーケー。締切は3月3日必着だよ。締切には気をつけて自分のお気に入りソフトへどんどこ投票しよう。キミのはがきが賞を決めるっ!!

➡

⬇そして、4月中旬に日本ソフトウェア大賞'92が発表される!! 栄冠に輝くのはいったいどのソフトか? そのジャンルは? いまから期待に胸が膨らむよね!!



厳正かつ公平な審査をへて日本ソフトウェア大賞'92発表

イラスト：鶴見としゆき



T&ESOFT
NEW 3D GOLF SIMULATION
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Devil's Course
Devil's Course™
デビルズコース
今度の3Dゴルフはハンパじゃない！
フェアウェイに迫りくる滝、行く手を阻むエンタシス（ギリシャ風円柱）、不気味な空中奇石、灼熱の溶岩ドームなど、想像をはるかに超えたホールが待つ、T&Eの3Dゴルフシリーズ第4弾『デビルズコース』。ワイド画面になって迫力も倍増。既存のコースに物足りないプレイヤーに、ゴルフゲームのワクを超えていよいよ新登場。
No.15 灼熱の溶岩ドームが隆起するミドルホール。
T&ESOFT
5 stroke
91 yards
Wind 2m
Lie FAIRWAY
Hole 15
Par 4 330y
普通(ナミ)のテクじゃ、攻略(おと)せない！
©1989、1993 T&E SOFT
POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a
このマークはT&E SOFTの商標です。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
■スーパーファミコンソフト 8M+バッテリーバックアップ
標準価格9,800円（税別）
3月5日
新発売
株式会社ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
T&Eソフト情報052-776-8500（テレフォンサービス）



SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ドラゴンクエストI・II
壮大なる復活。あのドラゴンクエストI・IIがSFCで登場！
数々の伝説がここから生まれた!!
ファミコンでしか手に入らなかった、ドラゴンクエストI・IIが、
サウンドとビジュアルをグレードアップさせ、スーパーファミコンで登場だ！
まだ未体験の君もI・IIの醍醐味を心ゆくまで楽しんでくれ!!
発売日未定　価格未定
主人公の父親
パパス
主人公の幼い頃
ビアンカの幼い頃
冒険は劇的に、感動は新たなる発見を!!
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
絶賛発売中!!
価格9,600円(税別)
12メガ バッテリーバックアップ
ビアンカ
成長した主人公
株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いします。

ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ結成！



ただ今 会員募集中!!

入会特典

●コミュニケーションキット

入会の証しとして、コミュニケーションキットを送るぞ！

申し込んでから、2ヵ月以内でキミのもとへ届くぞ!!



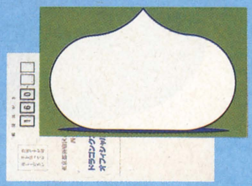
▲正規会員証

真のドラクエファンだけが持てる名誉あるカードだ！



▲会員用オリジナル名刺（4枚）

君の会員番号と名前入り。カッコよく差し出そう！



▲オリジナルコミュニケーションハガキ

ファンクラブでは、いつでも君の意見を待っている！

●会報紙

さらに3月末には、会員だけの独占情報誌を君に送るぞ！



会報誌

『ドラゴンクエストパーティ』

3、8、12月末に発行を予定。会報誌だけのすごい企画がいっぱいだ！

※デザイン・内容は変更することがありますのでご了承ください。

ご入会方法

現金書留での申し込み

申し込み用紙に、必要事項（氏名、フリガナ、郵便番号、住所、電話番号、生年月日、ファンクラブへの希望）をはっきりと書き、その申し込み用紙と現金1,700円（入会金500円・年会費1,200円）を現金書留用封筒に入れて、下記の住所まで、郵便局の窓口から郵送してください。

住所：〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F

送り先：ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ事務局宛

詳しくは下記の電話番号にお問い合わせください。

OFC専用ホットライン ☎03-5330-5955 ※電話番号は正確にお願いします。

郵便振替での申し込み

郵便局に備え付けの郵便振替用紙でも申し込めます。

●口座番号：東京0-711101

●加入者名ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ

切手での申し込み

切手でも申し込みできます。その際も、必要事項をはっきりと書いて、1,700円分の切手を忘れずに封筒に入れて郵送してください。

※申し込み用紙以外でも別紙に必要事項を書いて申し込めます。

〈キリトリ〉

申し込み用紙

フリガナ 氏 名		生年月日	年 月 日
		電話番号	
住 所	〒		
ファンクラブへの希望			


BPS
BULLET-PROOF SOFTWARE
Cookies
スーパーファミコン®
ヨッシー
ビーピーエスから
スーパーに
新登場だよ!!
対戦モードで熱くなろうよ
1993年新春、発売予定。
予価7,200円(税別)



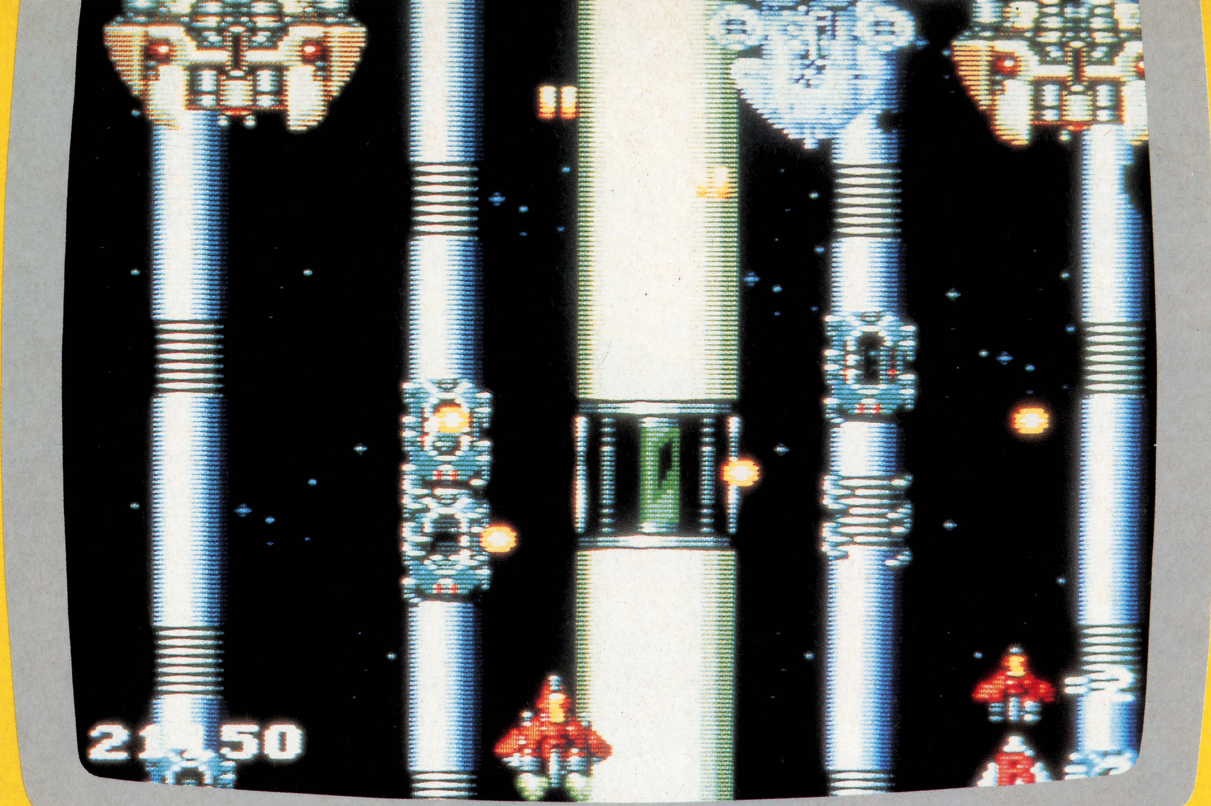
のクッキー™
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
©1993 BPS ©1992 Nintendo
LICENCED BY NINTENDO
Original design by Home Data Corp.
▲単純なルールとは裏腹な「奥の深さ」はファミコン版、ゲームボーイ版ゆずり。スーパーファミコン版では更に、プラスアルファの要素が盛りだくさん。
▲ゲームの内容に合わせ、大幅にパワーアップしたグラフィック・BGMはすべて、スーパーファミコン版だけのオリジナル。
▲2P対戦、コンピュータ対戦。一人でも二人でも対戦の醍醐味が味わえる、スーパーファミコン版「ヨッシーのクッキー」で君も対戦だ。
SUPER
TETRIS2
+BOMBLISS™
SHVC-T2
好・評・発・売・中 8,500円(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
スーパーファミコンは任天堂の商標です。


JALECO
DEAD DANCE
「デッド・ダンス」
16メガ
3月26日発売予定 定価9,700円(税別)
スーパーファミコン用ソフト
かつてない興奮！闘いの本能が目覚める、超エキサイティング対戦格闘ゲーム。
世紀末の荒廃した世界にそびえ立つ巨大な塔。そこに次々と現れる強靭な敵をぶち倒せ!!今まさに闇の炎は吹き荒れ、4戦士達の物語が始まる。もう後戻りは許されない…。
© 1993 JALECO LTD.
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ゲームボーイで好評を博したアクションシューティングゲーム、怒りの要塞が"超"パワーアップしてスーパーファミコンに新登場。
怒りの要塞
3月末発売予定 定価8,700円(税別)
スーパーファミコン用ソフト
次元の狭間に突如出現した大要塞。物質転送機より現れる恐ろしいメカ生命体。空間を蝕む謎の敵に対抗するため自らの体をサイボーグ化した一人の戦士が立ち上がる。
© 1993 K.K. D.C.E/JALECO LTD
※ゲーム大会のお問い合せは、ジャレコ本社まで。
USA ICE HOCKEY
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
8メガ ＋バッテリーバックアップ
スーパーファミコン用ソフト
等身大の臨場感が思う存分味わえるラフ&タフプレイ。勝利の道へと導くのは、乱闘にも負けない君のテクニックと気迫次第だ。
USA アイスホッケー 3月末発売予定 定価9,000円（税別）
© 1993 K.K. D.C.E/JALECO LTD.
発売前に「デッド・ダンス」に会える！
ゲーム大会もやるよ!!
2/7 ジャスコ藤沢店
2/11 横浜高島屋
2/13 厚木PARCO2
2/14 大宮高島屋
2/21 ジャスコ川口店
2/28 横浜そごう
3/7 新所沢PARCO
Let' 館内ファミコンくん
3/14 大井阪急
3/20 伊勢丹浦和
3/21 アカクラ(門前仲町)
妖 精 物 語
ROD-LAND
ロッド・ランド
4月発売予定 価格未定 ゲームボーイ用ソフト
小さな勇者が大活躍／好評の面クリア型ゲームがゲームボーイにも登場!!
© 1990,1993 JALECO LTD.
株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871／大阪06(385)0801
●本社／〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表) ●福岡／〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪／〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター／〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)
じゃじゃ丸その他アクションゲーム企画者(課長クラス)大募集!!
【給与】当社規定により優遇 【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。
面接日は相談に応じます。(担当・人事課)TEL.03(3708)4815
ゲームボーイ・スーパーファミコンは、任天堂の商標です。


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
ELECTRO BRAIN
必殺技をあみだせ!
SUPER KICK BOXING
■超リアルなアニメーションによるスーファミ初のキック・ボクシング格闘ゲーム!
■使える技は、なんと55種類!その内13種類を試合で選択可能!!
■「自分」をゲームに登場させる「カスタマイズ機能」搭載!!
■もちろん二人対戦プレイ可能!!
■コンピューター・キャラクターはワールド・ランキング15位からチャンピオンまでの15人を用意。
興奮保証のキック・ボクシング・ゲーム登場!
スーパー・キック・ボクシング
3月12日
発売
希望小売価格
¥8,800
(税別)
© 1993 LORICIEL © 1993 ELECTRO BRAIN CORP. JAPAN 発売元:エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株
発売元:エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン㈱
東京都港区六本木6-11-9 スウェーデンビル


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
2月26日
発売
希望小売価格
¥9,800
(税別)
宇宙が俺の戦場だ!
時は、31世紀。人類は宇宙の支配権をめぐって熾烈な戦闘を繰り広げていた。
戦場の主役となったのは、強力無比の戦闘用ロボット「バトルメック」であった。
主人公トビー・ストライカーは、一機のバトルメックを武器に傭兵パイロットとして、
広大な宇宙に飛び立つ。目指すは、家族のかたき、無国籍テロ集団「ダークウィング」。
■広大な宇宙に繰り広げられるロボットウォーズ!
■コックピット・ビューによる迫力の3Dバトル! ■舞台は全5タイプ15の惑星
バトルテック
© 1993 ACTIVISION. All rights reserved. BATTLETECH is a registered trademark of FASA Corporation.
© 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.


ファミリーコンピュータ・ファミコン
は任天堂の商標です。
STAR
スター・ウォーズ
帝国の逆襲
WARS
LUCASFILM GAMES
君はもう映画のヒーロー!!
あの世界を興奮させた映画「スター・ウォーズ」シリーズの第2部「帝国の逆襲」を完全ゲーム化 舞台は、ルーク・スカイウォーカーに率いられた自由騎士団が帝国軍の追撃を逃れて秘密基地を建設した惑星ホスの氷の洞窟から始まり、ダース・ベイダーとの対決までの全9ステージ レイア姫やハン・ソロはもちろんオビ・ワン・ケノビやC-3POやR2-D2、チュウバッカなどのおなじみのキャラクターも登場し、君はもう映画のヒーロー
3月12日
発売予定
希望小売価格
¥7,900
(税別)
™ Lucasfilm Ltd. © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Use under authorization.
Star Wars, The Empire Strikes Back and all other elements of the game fantasy are either registered trademarks of Lucasfilm Ltd.
発売元:ビクター音楽産業株式会社 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



©1991 HUDSON SOFT ©1990 SEIBU KAIHATSU INC.

GAME CREATOR

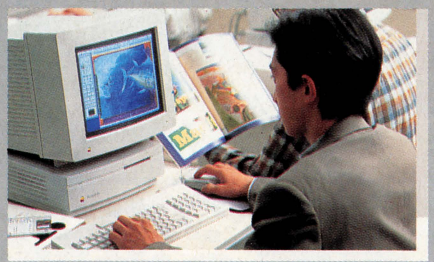
究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ファミコンの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ファミコン界の伝説の人になれるか…………業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA／OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース ▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

- 大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。……………………
- 独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。……………………
- 卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。……………………



学校法人
TCA 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

学校法人
OCA 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方（男女）が対象となります。

学校見学会

東京 2月21日(日) 3月8日(月)・19日(金)
大阪 2月20日(土) 3月1日(月)・14日(日)・28日(日)

■高3生のキミたちのために〃午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道分を負担します。
■保護者の方の見学も歓迎します。
保護者の方の説明会も行います。
■お申込はお電話で／

入学試験

東京 2月14日(日)・28日(日) 3月15日(月)・29日(月)
大阪 2月14日(日)・28日(日) 3月8日(月)・21日(日)



■あいかわらず桃子は東奔西走しております。

●前号まで●自分の企画が行き詰まった茶畑は、ゲームづくりの師匠(!?)の源さんのところに無意識のうちにきていた。泣きつく茶畑に源さんは、「自分にとって本当に大事なものを、じっくり腰を落ち着けて考えろ!!」と語る。その言葉でますます考え込んでしまった茶畑に、あきらめて新しいものに挑戦する道と、自分の夢を貫く道のどちらかを選択しろとアドバイスする。







●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。



●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。

●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちょっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。







●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?



●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。


あてはあるわ
——いくつかね
もう少し
はっきりしてから
ちゃんと話すつもり…
了解
あ 降りまーす！
ただいまー



トゥルルー
トゥルルー
トン
トン
トン
トゥルルー
筆川なら
いないよ！
は？
あの——
すみません
そちらに筆川太さん
いらっしゃいますか？
はい
美術史第一(びじゅつしだいいち)
研究室(けんきゅうしつ)！

■桃子の救世主は一体どこに……。宮岡・岡崎両先生へのおたよりを。あて先編集部あそびじゃないの係まで



次号(2月12日発売)につづく



■『コムサデ☆モード編』に続く長編シリーズのスタートだよ!!



今日は特別よ オープン前のパーク内を見せてあげるわ
あ… 怪しい…
何かウラがあるな
世の中不況だっちゅうによくこんなモン造ったなー
不況だからこそこういうのがウケるのよ
世界最大の規模と設備!!
6つのワールドはすべて最新のコンピューターで制御!!
オメガポリスこそ夢のアミューズメントパークよ！
夢があってステキなところですね〜っ
果たしてそーかな？入場料いくら？
そして今回の目玉はこれっ
バトル・シミュレーション
その名もオメガ・テック!!
オメガ・テック？
おひとり様5万円から
ほらなしょせん金の亡者だ
ようこそオメガ・テックへ
諸君らの任務を伝える
オメガ・テックの目的は敵異星人の操るユニットの殲滅にある
諸君らは与えられたバトル・ユニットを駆使し1機でも多くの敵を撃破してもらいたい
健闘を祈る
かっくい〜
へえへえ



■この声の主はいったい……!?

次号にコンテニュー

■登場人物がやたら多いので混乱しないように読んでね。



20歳未満の方、ならびに学生の勝ち馬投票券の購入は法律で禁じられております。



馬番・枠番	父	馬名	母	母の父	性年齢	産地	馬主名	重量	騎手	松沢俊夫	池田勇孝	松沢昭夫	鴨田昌芳	及川勉	本紙
1 1 白	スイフトスワロー㊥	サニースイフト	サニーロマン㊋	フアバージ㊥	牝6	浦河	宮崎守保	55	大西	△	△	○	△	△	△
2 2 黒	タップオンウッド㊛	タップオンスター	モンベツスター㊋	ドン㊥	牡7	門別	㈲ミホノインターナシ	56	横山典			▲	◎	△	△
3 3 赤	パークリージエント㊥	ジュピターガール	ダイナショール③	デイクタス㊥	牝5	白老	鎮山豊通	54	郷原行		◎				
4 4 青	ノーザンデイクテイタ㊥	フォーシュアー	ヒンドゴッド㊍	イエローゴッド㊥	牡7	門別	荒井甚一郎	56	橋本広		△		△	○	○
5 5 黄	ダンゾア㊥	ホウセイダイバー	マグネットダイバー㊍	デイープダイバー㊥	牝6	様似	角田哲男	55	平目	▲	△		▲		
6 6 緑	トウシヨウボーイ㊥	コウマンサウンド	トップサウンド㊍	サウンドトラック㊈	牝6	平取	㈲弘馬	55	田中勝	○	▲	△		▲	▲
7 7 橙	マルゼンスキー㊥	カイウンテンシ	ロマンギャル㊋	セントクレスピン㊥	牝7	鵡川	山本公正	54	中舘						
8 7 橙	トウシヨウボーイ㊥	アクティブハート	ピヤクヤII㊋	フレアリングダンサー㊥	牡6	平取	福島	57	加藤	◎	○	◎	○	◎	◉
9 8 桃	メンデス㊥	オグリンダイカン	サガミラツド㊋	ボールドラツド㊥	牡6	新冠	小栗範恭	57	柴田善			△			
10 8 桃	トウシヨウボーイ㊥	サクラハイスピード	スーパービツク㊋	ボールドリツク㊥	牡6	浦河	㈱さくらC	57	小島太	△	△	△	△	△	△

『競馬研究』より

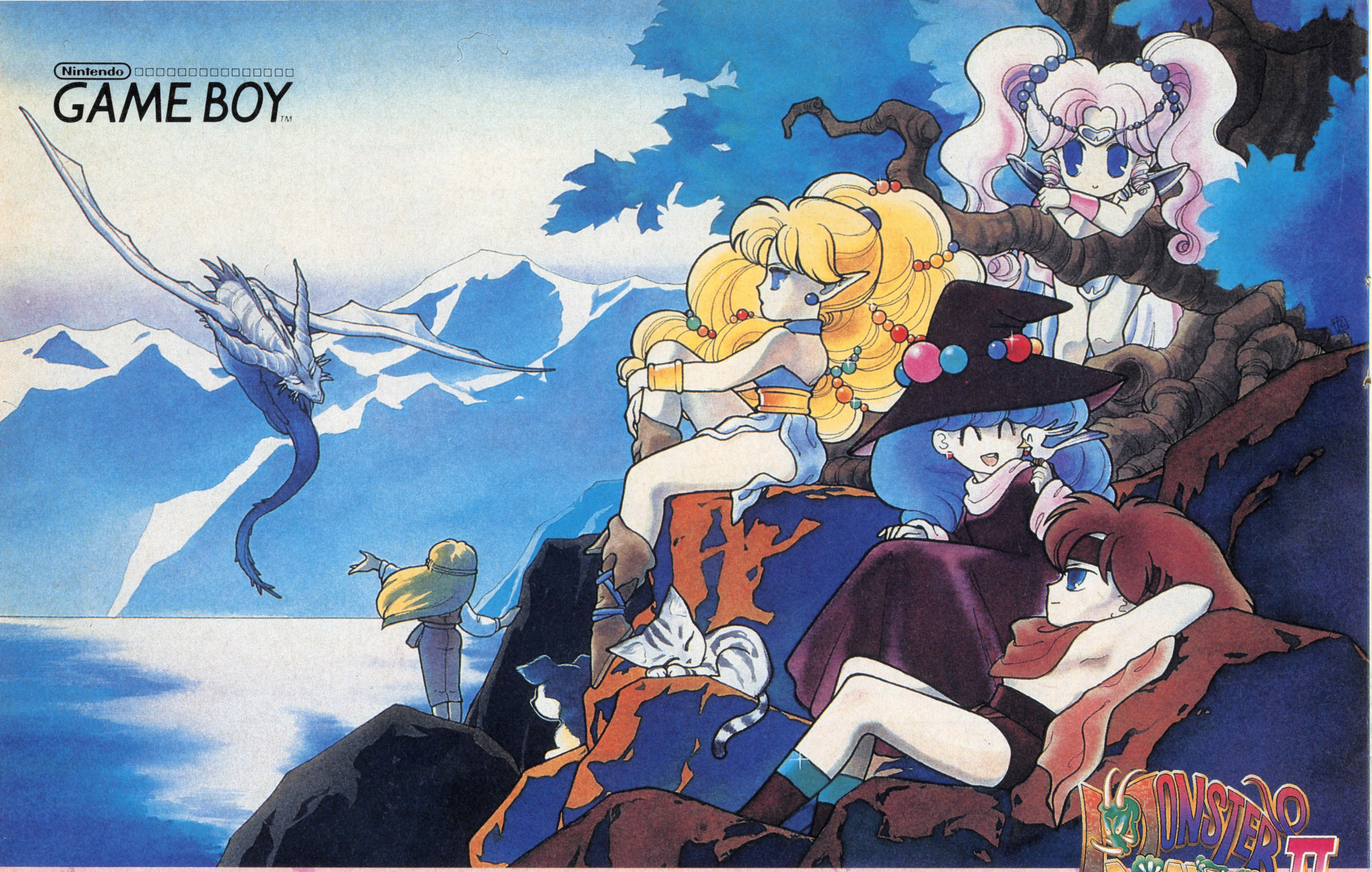


これは良く当たるって評判なんですよ 去年のエリザベス女王杯も当ててましたし
え!?
あの万馬券とりましたか!
ユーザーから何人も報告ありました
いくらついたの
1200倍だから百円が12万円
うひー
買ってたの!?
そんな馬券買うわけないでしょ
機械を信じてるのはユーザーだけですよ
あははそんじゃその信用してない予想はどう出たか
出してください
馬連で 4-8(4倍) 6-8(8倍) 2-8(10倍) 4-6(15倍) 2-6(17倍) 2-4(20倍) 各千円
予想オッズ
本線ばっかりいっぱい買いましたねー
4-8来たら勝ってもソンするじゃないスか
本当はここからもっとしぼるんですけど
それではずしたらみっともないでしょ
なんだかなぁ…
次はニチブツさんの『勝馬伝説 黒鉄ヒロシの競馬大好き』です
馬連で 6-8(8倍) 2-8(10倍) 8-10(10倍) 6-10(20倍) 2-5(54倍) 各千円ずつ
2-5以外は6-8-10で流しましたね
2-5が来ると5万円のもうけか…
次はわざわざこの企画のために大阪からやってきていただいたケイアミューズメントリースの国末さん
この『ゲートイン!馬券必勝学』は古いゲームなんで馬連がないんです
その分打ち込みに時間かからないんですけど
着順想定が8-2-10-6-4と出ましたんで
枠連で 4-7(5倍) 7-8(5倍) 6-7(8倍) 2-7(11倍) 2-8(28倍) 千円ずつ
ここもアクティブ中心でかたいっすね
みなさん冒険しないですねぇ
お次はメサイヤの菊池さん
どーしました
取説がないんでよくわかんないんですよこのゲーム
今開発を呼んでますんで
作った人間に聞くかぁ
少し大げさになってきたです
じゃその間にイマジニアさんに行ってみましょう
うちのは『井崎修五郎の競馬必勝学』ってゲームですけど
これ予想ソフトじゃないんですよ
ありゃま



■コウマンサウンドの着順が気になるところだッ！

ホントに5万円も張ったみそ先生にお手紙を！

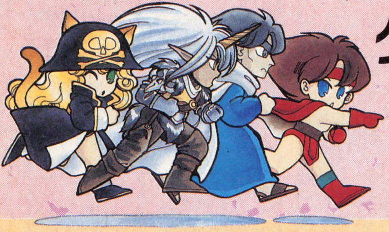


ファンタジー"カード"RPG

モンスターメーカー2 ウルの秘剣

ⓒ翔企画/遊企画

ゲームボーイ用カートリッジ



3月19日発売予定

定価4,980円(税込)

GAME BOY ゲームボーイは、任天堂の商標です。

モンスターメーカー2 予約キャンペーン実施中!!

今、ゲームボーイソフト
"モンスターメーカー2～ウルの秘剣"
を予約してくれた方に
モンスターメーカーグッズをプレゼント!

●応募方法

①官製ハガキ（または専用応募ハガキ）をご用意ください。そして、ソフトを予約したとき、ハガキの裏に、そのお店のハンコを押してもらいます。

②あなたの住所・氏名・年齢・電話番号・学年（または職業）、ご希望の賞品をはっきりと記入して、必ず左下の応募券をはり、下記の住所まで送ってください。

●あて先：〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F
株式会社ソフエル「モンスターメーカー2～ウルの秘剣 予約プレゼント」係

しめきり：平成5年3月10日(当日消印有効)

■先着3,000名の方に下記の賞品からお好きなものを1点!

《A賞》"ウィーナ姫"オリジナルフィギュア(ガレージキット)
製作：コトブキヤ

《B賞》オリジナルクリップボード

(応募の際は、必ず、希望の賞品番号をお書きください)

■さらに応募者全員の中から抽選でプレゼント!

"モンスターメーカー2～ウルの秘剣"
オリジナルテレホンカード 100名

＊当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
＊ご応募はお一人一枚に限らせていただきます。また応募券のないハガキは無効とさせていただきます。

制作・販売
SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F

GBMM2 キャンペーン応募券

All About Game Schools

ゲームスクールのすべてがわかる

最近増えてきたゲームスクール。でも、その細かい内容や実情はあまり知られていない。この特集はそんなゲームスクールのいい面、そして悪い面を、徹底取材による紹介で、すべて見せてしまうのだ!! ドキドキするぜー。



ヒューマンクリエイティブスクール

ゲーム開発会社のヒューマン(株)が運営しているゲームスクール。ゲームを作りたい人ではなく、ゲームを作れる人を育成できる環境作りを心がけている。機材や開発ツールが豊富にそろっているぞ。

ご入学

- ●入学資格　とくになし
- ●入学試験　面接、適性テスト（選考料20000円）
- ●学　　科　2年制課程　300名（50人6クラス編成）
- ●入学費用　初年度130万円、2年度120万円）（入学後 市販の教材やマウス、ディスクなど20000～30000円）
- '93年度　新聞奨学生制度あり
- ●願書受付締切　3月20日
- ●住　　所　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
- ●電話番号　0422・22・1171

ご卒業

'90年度、'91年度　おもな就職先

(株)アモルファス、(株)セガ・エンタープライゼス、(株)セデック、ビデオシステム(株)、(株)バンダイ、(株)バンプレスト、ヒューマン(株)、ベック(株)、日本物産(株)、(株)メルダックなどに、各若干名。

プロのゲームプログラマーが講師だ!

このヒューマンクリエイティブスクールの最大の特徴は、実際にソフトショップで販売されているゲームソフトを開発したプログラマーが、講師をしていることだ。

生徒たちの目標となる人が、直接指導してくれるので、授業への集中力は自然と高まる。ただ教科書をなぞるだけの授業とは、生徒の関心度が違うのだ。そして、その生徒たちの関心に対し講師たちは、自分自身が得てきたゲーム制作の経験や実績から、本物のゲーム制作現場で有効なテクニックやノウハウを教えてくれる。

また、ゲームスクールのなかでヒューマンのみが、6502アセンブラ（スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジンに共通したゲーム言語）の講義をしている。これは、即戦力となる人材を育成するというヒューマンの方針である。



ここが魅力!!

⬅この写真に写っている講師は、『ファイヤープロレスリング』をプログラムした増田雅人さん。生徒たちの夢であり、憧れであるワケだ。

オリジナルソフトウェアを使用

学習環境はPCシリーズとマックのパソコンが豊富に揃っているぞ。……などというのは、ゲームスクールでは当たりまえ! ヒューマンクリエイティブスクールでは、ゲーム開発会社であるヒューマンの開発環境を、ゲーム開発環境シミュレータというオリジナルソフトウェアにまとめ、ゲームスクールに提供している。プロと同じ開発環境が体験できるのだ。



⬅極秘の資料を使ってプログラムの勉強。



➡ズラリと並べられたマッキントッシュ。

この学校はまさに戦乱の下克上

入学してくる生徒には、C言語を知っている人から、入学するまでパソコンに触ったことすらない人までいるぞ。そのため、初年度の授業は初心者のための講義から始まる。ただ、授業課程が進むうちに、初心者が経験者の技術や知識を上回ることも多々あるようだ。

学校は土曜日と日曜日が休みになっているが、土曜日のみ教室を解放し、生徒の自習が自由にできるようになっている。また、どうしてもゲームを作ってみたいという地方出身者も多く、新聞奨学生という制度も採用している。



⬆友だちと切磋琢磨し、試行錯誤しながら自分のプログラム技術を上げていく。

ファミ通編集部員一日体験入学

第1話

ボクが体験入学したヒューマンクリエイティブスクールは、講師と生徒がいっしょになって、ゲームの話で盛り上がったり、自分で作ったゲームを自慢しあったりと、ホントに楽しい授業が行なわれていた。授業中の教室は、講師への質問や仲間うちの相談で、とてもにぎやかだ。そして、何よりも感心したのは、授業内容がとても高度なことだ。実際にヒューマンでゲームを作っている人が、ゲーム制作に必要なことだけを教えてくれる。ボクが授業を受けた日は、『ファイヤープロレスリング』のコンピューターレスラーの行動パターンを例にして講義が行なわれていた。ゲームプログラマーになるために必要なノウハウを、実技と実例を交えながら教えてくれるのだ。これだけ本物のゲーム制作現場に近い授業だから、生徒たちもやる気満々だ。しかも、かなり高度な内容なのに能力不足で授業についていけないという生徒はいなかった。ただ、課題の提出期限に遅れそう、なんていう生徒はいたけど……。（編集部　服藤）



⬆卒業後の進路に関しても、初年度から仲間どうしで真剣に話し合っているようだ。

エニックスゲームスクール

'92年春に開校。堀井雄二、すぎやまこういちなど、第一線で活躍中の特別講師の授業が受けられるのが特徴だ。1年制。

ご入学

- ●入学資格　高校卒業以上
- ●入学試験　筆記試験、面接
- ●学　　科　ゲームプロデュース科135名　研究生制度(1年間の修業後、より深く研究をするための課程10名)もあり
- ●入学費用　165万円(学費、副教材費、すべてを含む。ローン可)
- ●願書受付締切　4次募集1月11日〜2月12日　特別募集3月12日〜3月26日
- ●住　　所　東京都豊島区北大塚3-32-4
- ●電話番号　03・3940・7210

ご卒業

'92年度('92年12月現在)

- (株)ORG(テーブルトーク制作会社)　1名(アルバイト)
- (株)コナミ　1名
- (有)G・A・M(パソコンゲーム制作会社)　1名
- (株)シュールドウェーブ　4名(アルバイト)
- (株)ソニック　2名
- (株)日本テレネット　1名

完全実力制のクラス編成、班編成を採用

エニックスゲームスクールは、分業化されたゲーム制作の作業を統括する、プロデューサーを目指す人が集まっている学校だ。プロデューサーとして円滑な統活ができるようになるためには、各分野の知識が必要不可欠。ということでまず前期は、ゲーム制作に携わっている優秀な講師の指導のもと、ゲーム企画、プログラム、グラフィック、音楽といった各分野の知識を学んでいく。後期からはさらに専門的な知識を好きな授業だけ選択して学んでいくことができるのだ。たとえば、「入学時は漠然とプロデューサーになりたいと考えていたけど、プログラムの勉強をしてみたらプログラマーのほうがおもしろそう」と思ったら、後期からはプログラム関係の授業だけを選択すればよいというわけだ。

この学校のもうひとつの特徴は、クラス編成が実力によって行なわれるということ。クラスは各分野ごとに、それぞれA、B、Cの3つに分けられる。プログラム知識はある程度持っているけど、音楽は苦手という人は、プログラムはAクラスで音楽はCクラスといった感じになる。だからそれぞれの分野を、各自の実力に応じて学習することができるのだ。



⬅これはプロデューサーやプログラマーを目指している人たちが受ける授業の風景。制作しているゲームについて指導を受けるのだ。



⬅人数は少ないが、もちろん女性の生徒もいる。彼女たちも明日のグラフィッカーを目指してがんばっているのだ。



⬆制作しているゲームへの指導が納得いかないときには、生徒がはっきりと主張する。言いたいことが言える環境なのだ。

実戦に即したゲーム制作作業ができる

後期からは、知識を学ぶことと同時に、卒業制作として実際のゲーム作りにも取りかかる。ゲーム制作はクラス編成とは別に、12班に分かれての作業だ。プロデューサーのほか、前期が終わってプログラマーやグラフィッカーに目標を変えた人たちが集まって、ひとつの班を構成するのだ。

もちろん、この班編成も実力制。1班から順に、実力のある人たちが集まっているというわけだ。作業に必要な機材は豊富に用意されているので、思う存分制作に打ち込むことができるぞ。また、制作の参考となる国内外のゲームやLD、CDなどが数多く取り揃えられているのもうれしい限り。



➡プログラムやグラフィックの制作に使用するパソコンは90台設置されている。



⬆音楽の制作に使用するパソコンとシンセサイザーはそれぞれ45台ずつ用意。

取材してみての率直な感想とか

学校を訪れてまず驚いたのは、事務のお姉さんがかわいかったこと。個人的にはそれだけでもう満足なんだけど、世間が許してくれそうもないので話を進めよっか。じゃあ、学校をずーっと取材してて驚いたことね。これはほんとにビックリしたんだけど、生徒が徹夜で学校にいる。生徒だけが残ってるわけにはいかないので、先生もひとり学校に泊まってる。もちろん、好きで徹夜してるわけじゃなくて、卒業制作が期限までにでき上がらないってことで夜を徹して作業してるんだけどね、名目上は。ただし実態はというと、ファミコンのゲームをプレーして遊んでたり、みんなでバカ話して大笑いしたりなんていう時間もけっこうわりとあったりもする。なんだか、編集部の徹夜で仕事してるはずのヤツらと行動パターンが似てて、個人的には親近感を覚えたな。でもまあ、オレが取材したのは卒業制作にかかりっきりの12月末だったからね。前期なんかはキチンと勉強してたのかも。(編集部　水ピン)



⬆これは夜中の4時に撮った写真だ。ここが学校だとは、思えませんぜ。

ハドソンコンピュータデザイナーズスクール

少数精鋭の学生(今期は12名)たちが、切磋琢磨しながら学びあっているのだ。創立2年目を向かえて、ますます熱いぜ!!

ご入学

●**入学資格**　18歳以上の男女(学歴不問)
●**入学試験**　適性試験、実技試験、面接
●**学　　科**　ゲームプロデュース&ゲームディレクション、ゲームプランニング&ゲームデザイン、ゲームグラフィックデザイン、ゲームプログラミング、ゲームアニメーションコース(計40名)・研究課程、研修課程(若干名)
●**入学費用**　110万円(受講料、実習日、教材費をすべて含む)ローン可、奨学生制度あり
●**願書受付締切**　3月31日
●**住　　所**　北海道札幌市北区北九条西4
●**電話番号**　011・747・4622

ご卒業

1991年度　㈱アジェンダ(システム開発会社)　2名
㈱NECアベニュー　1名
㈱ハドソン　11名
㈱ファンプロジェクト(システム開発会社)　1名
㈱リバーヒルソフト　2名
その他フリーターをしながら就職を探している　1名

1992年度　㈱ハドソン　4名(1月現在)

少数精鋭で密度の濃い授業が展開する

ゲーム業界を支えていく人材を、自分のところで育てよう。そんな意気込みのもと、ハドソンが資金を出し、1990年に設立されたのが、このハドソンコンピュータデザイナーズスクールだ。

この学校の特徴は、学生の応募人数をほかの学校に比べて、グッと抑えていること。少数にすることにより、講師と学生がマンツーマン体制になり、学生には望ましい環境となっている。

教育機材も人数が少ないだけあって!? 充実している。とくにコンピューター室は、さながら小さな開発会社のよう。ハドソンお得意のPCエンジンのゲーム開発のシステムもキチッと揃っている。

授業は1年を3ステップに分け、カリキュラムが組まれている。ステップは、7月までがひとつ。コンピューターの基礎知識や、デッサンなどコンピューターグラフィックの基礎を学ぶ。このステップが終わるころ、コンピューターの基礎知識を試すテストや、今後の進路の決定のための面接がひんぱんに行なわれるようになる。つぎのステップは9月まで。いままで勉強したものの応用を学ぶことになる。その後は、卒業制作が授業の中心になる。本当に忙しい1年なのだ。

来年度からは、研究課程が新設される。卒業生に限っては、授業料が無料になるという話。学生にとっては吉報だよね。





これが卒業制作の作品だぞ

⬆このシステムがひとりひとりに渡される。1年を通じて同じマシンを使用するので、愛着がわいてくるとのこと。
➡今年の卒業制作のひとつ。シューティングゲームだ。もう1作は、パズルゲームね。

ファミ通編集部員1日体験入学

第2話

北海道にはカニがある……もとい、ハドソンがある!! というわけで、コンピュータ知識の豊富な!? 僕が授業のレベルが高いという噂のこの学校に体験入学だ!! 当日は、学校のカリキュラムの関係で実際の授業を受けることができなかった。そのかわりに日ごろの授業風景を学生に聞いてみた。「授業レベル!? ふつうですよ。特別難しいってことはないなぁ」という返事が返ってきた。彼の言葉に代表されるように、学校の雰囲気は、家庭的なホンワカムード。そのため、"一旗揚げるぜ"的なハングリー精神を感じなかったなぁ。先生の話では、来年度からは、もっと厳しくなるとのこと。今年は過度期っていうこと!? 帰り道、北海道大学のポプラ並木を見ながら、"少年よ大志を抱け"って言葉を思いだしちゃった……。(編集部　さる丸)



⬆毎年学校の雰囲気が違うとのこと。いろんな人がいるからおもしろい!?

僕らの自慢はCD-ROMアルバム

この学校の卒業アルバムは、なんとPCエンジンのCD-ROMなのだ。そのなかに、1991年度卒業生の卒業制作作品や生徒の似顔絵を使った4コママンガなどが収められているってワケ。

作品の質は、開発ツールが揃っているだけにあって、市販のゲームに負けないぐらいの出来のものもあったりする。

しかも、このCD-ROMの役割はアルバムだけじゃない。学生の1年間の成果として、就職先に配られたり、高校では学校案内として使われたりと、各方面で活躍しているのだ。



⬅この講義のひとつひとつが、学生の身となり骨となっているのだ。がんばれ!!



⬅けっこうおもしろいアドベンチャーゲーム。2ヵ月足らずで作ったなんて驚きだぜ。

バンタン電脳情報学院

デザイン学校のバンタンデザイン研究所によって、1991年に設立されたばかりのゲームスクール。バンタンデザイン研究所には専門学校として27年の歴史がある。電脳情報学院の校舎は、スクウェアの近所でもある恵比寿にあるのだ。オシャレ。

ご入学

●入学資格	高校卒業以上
●入学試験	一般常識、イメージ画、適性検査、作文、面接
●学　科	コンピューターグラフィックスデザイナー本科（1年制）40名、電脳クリエイター総合基礎科（3年制）260名
●入学費用	CGデザイナー本科　98万円 総合基礎科　初年度　143万円
●願書受付締切	3月31日
●住　所	東京都渋谷区恵比寿南3-1-8
●電話番号	03･3719･3511

ご卒業

1991年に創立したため卒業生はまだいない。だが現段階において、アルファ電子㈱1名、㈱ココナッツジャパン1名、㈱タイトー1名など59社への内定が決定。

ゲームをきっかけにして広い分野へ

バンタン電脳情報学院では、ゲームだけを作るという教えかたはしていない。なぜなら、ゲーム制作をきっかけとして、そこからコンピューターのおもしろさに気づく生徒もいるからだ。

生徒たちは、ゲーム制作をしていく過程でコンピューターに自然と触れていく。モニターにキャラクターを登場させることで、コンピューターグラフィックを学習して、そのキャラクターをアニメーションさせることで、C言語やアセンブラの基礎を覚えていく。そして、初年度の授業が終了するころには、アプリケーションソフト上で動くゲームを制作するまでに成長するといったぐあいだ。こうしてコンピューターに慣れた生徒が、ゲーム制作だけに興味を持ち続けるのか？　というバンタン独自の観点から、ゲームメーカーへの就職だけではなく、一般のコンピューター会社への就職も考えた人材育成をしている。

具体的には、講師と生徒とのコミュニケーションを日常から大事にし、人間形成の一環として球技大会や合宿を行なっている。さらに、現代の社会人に必要不可欠なプレゼンテーションを、じょうずに行なうための講義もしている。





⬅マッキントッシュを使ったサウンドの授業では、コンサートなどでミュージシャンを補助するサウンドエンジニアの育成もしている。

さまざまな分野のエキスパートを育成

3年制の電脳クリエイター総合基礎科は、ゲームデザイナー、ゲームプログラマー、ゲームハードデザイナー、SFXクリエイター、マルチメディアクリエーター、バーチャルリアリティークリエイターの各専攻から構成されている。

電脳クリエイター総合基礎科に入学を希望すると、これらのなかから専攻を決める。専攻を複数取ることはできない。初年度はプログラムやデザインの基礎となる知識を学び、初年度の授業だけで簡単なゲームがひとりで作れる能力を身につける。そして2年度からは、専攻した本科を専門的に学ぶのだ。そのためゲームスクール側では、卒業作品を制作するときに、ほかの本科を専攻している生徒と組むことを許可している



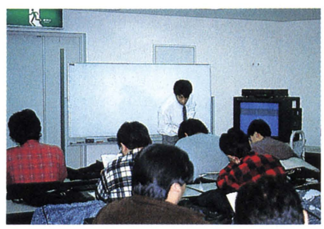
⬆コンピューターグラフィックの授業では、映像演出技術の勉強もしている。



⬇今年は『ストリートファイターⅡ』のようなゲームを作る生徒が多かったようだ。

27年の実績を活かした授業内容

バンタン電脳情報学院の母体となっているのは、デザイン学校として有名なバンタンデザイン研究所だ。そのなごりであろうか。バンタン電脳情報学院では、コンピューターグラフィックの配色に視覚心理学を採用し、色の重さによる視覚効果なども講義される。



⬆けっこう難解な教材を使って勉強しているのだ。夢の実現までがんばれ。

取材してみての率直な感想とか

ゲームメーカーだけでなく、一般のコンピューター会社への就職をも考えられたカリキュラムに関心を持った。だがこれを、間口が広くていいと感じるか、どこにいけばいいのかわからないと感じるかは生徒次第！　つねに目的を持って学習するという意識が身についている人には、恵まれた場所だと思う。（編集部　よね）



⬆お〜、かわいい女の子を発見!!　このクラスには女の子が3人もいたぞ。

代々木アニメーション学院

アニメ業界に入るならココ！　といわれるくらい、有名な専門学校である。独自の教育方針でゲーム業界人を育てている。

ご入学

- ●入学資格　義務教育修了者、それと同等の学力があると認められる者
- ●入学試験　なし(書類選考のみ)
- ●学　　科　コンピューター・アニメ・ゲーム科　東京校150名、大阪校50名、名古屋校40名、福岡校30名、仙台校30名、札幌校30名
- ●入学費用　70万円(入学後は、年間諸経費が20万円かかる)
- ●願書受付締切　定員に達し次第締切
- ●住　　所　東京都渋谷区代々木1-57-3
- ●電話番号　03・3378・8999(東京本部)

ご卒業

- '91年度　㈱アイレム(5名)、㈱エス・エヌ・ケイ(3名)、㈱サン電子(1名)、㈱ジャレコ(1名)、㈱テクノスジャパン(2名)、㈱日本テレネット(1名)など数十社
- '92年度　㈱カプコン(1名)、㈱ジャレコ(1名)、㈱スタークラフト(2名)、㈱ファミリーソフト(1名)などに内定者あり

アニメ業界の老舗ならではの方針

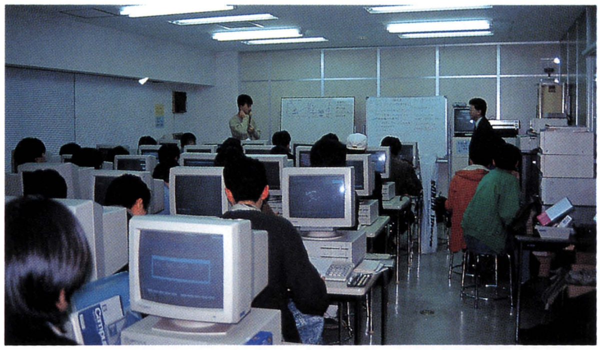
アニメーターを育成する学校に、なぜゲームの学科が？　と思う人もいるだろう。しかし、グラフィックが重要視されてきた昨今のゲームにおいて、アニメーションの技術は非常に役立つものなのだ。一時はプロのアニメーターをメーカーが雇うことが流行ったのだが、プロのアニメーターはゲームの仕組みをしらないので、アニメの作りかたで作ってしまった。そうすると表現できないことが多くて、アニメーターを雇った意味が失われてしまい、ゲーム専門のグラフィッカーに注目が集まりだしたのだ。そんなわけで、ここではゲームのプログラマーよりも、グラフィッカーに重点を置いているのだ。

では、授業内容はどんなことをしているのかな？　ここには5本柱があり、デッサン、イラスト、作画、プログラム、3D CGを教えてるそうだ。とくに3D CGではナムコと機材提携をして、開発環境を整えている。このほかにゲーム専科という、ゲームの企画から演出までを教える授業もあるぞ。

しかし、卒業したからといってすぐにプロという訳にはいかない。学校を卒業したからといって、すぐプロと同じ物が作れるのではないのだ。それよりも、今後のゲーム業界を支えるための第一歩として、この学校で学んでいってほしいとの教師の声があった。



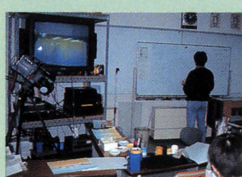
⬆使用しているコンピューターはPC9801。生徒全員に行き届いてるわけではない。



⬅コンピューターで絵を動かすことで、コンピューターの仕組みを理解させようというのだ。とにかく基礎から教えるのである。

取材をしてみての率直な感想とか

代々木のメインストリート沿いのビルに教室はある。思ったよりもみんなリラックスして授業を聞いていた。グラフィック中心と聞いて、業界のグラフィッカー不足のニーズに答えたグッド選択と思ったス。(編集部　さわちん)



⬅絵の授業とは、校風にあった教育法だね。

制作実習はメーカーと共同で

学院では、実習作業としてハート電子と共同でゲーム開発に携わっている。去年などはグラフィック担当として、ゲームに学院名がのったのだ。そろそろ生徒だけでゲームを1本作りたいと、大きな目標を掲げているぞ。



⬅制作実習は、課外活動を行なう積極的活動。

オマケ　任天堂・電通セミナーも忘れちゃいけない!!

ゲームスクールとはちょっと違うけど、毎年行なわれている任天堂・電通ゲームセミナーに応募するってのもひとつのテだ。この任天堂・電通セミナーは1日限りのものだが、じつはこのあとに、アドバンスセミナーなるものを受講できるチァンスがあるのだ。希望者の第1条件は、任天堂・電通セミナーの受講者だということ。そのとき行なわれる記名のアンケートにより、アドバンスセミナーの書類選考がなされる。それを通った人はさらに面接を受け、最終的に若干名('92年は30名程度)が選ばれるというわけだ。アドバンスセミナーの細かいカリキュラムなどは、おおやけにされていないが、ゲームの企画、プログラム、シナリオ、そしてツールの使いかたまで、幅広く学べるという話だ。任天堂と電通がバックアップをするうえ、受講料は無料というこのセミナー。就職などの斡旋はしてくれないとのことだけど、それでも魅力は十分だよね。



⬅今年度も、時期は未定だが開催される予定。ファミ通の裏表紙に注目だぜ!!

東京コミュニケーションアート専門学校

学校法人として、初めてゲームの専科を開こうとしているのが、この専門学校。まだこの学科からの卒業生はないものの、すでにほかの学科からもゲームメーカーへの就職が増えているのだ。

ご入学

●入学資格 高等学校卒業者、文部省大学入学資格検定合格者、海外学校教育12年以上を受けた者
●入学試験 適性試験、個人面接試験
●学　　科 コミュニケーション科コンピュータ系ゲームクリエーターコース、アミューズメントマシンコース(合計240名)
●入学費用 128万円
●願書受付締切 定員になり次第締切
●住　　所 東京都江戸川区西葛西6-29
●電話番号 03・3688・6501

ご卒業(例)

'91年度、他学科におけるゲームメーカー就職状況(参考例)
㈱カプコン(2名)、㈱スクウェア(1名)、㈱タイトー(3名)、㈱テクモ(1名)、㈱ナムコ(1名)

ビジネスマインドを育て技術だけではない人間作り

ゲーム学科としては初めての法人化であり、その内容もほかのゲーム学校とは違った観点の教育方針で臨む、東京コミュニケーションアート専門学校。

まず、学校法人になるとどこが違うのかといえば、やはり履歴書に堂々と書けるという利点が挙げられるのだ。学校法人の専門学校は、お国から認可がおりている立派な学校。だから卒業すれば短大卒と同じ扱いになるのだ。さらに学割がきく。学生にとってはいたれりつくせりだし、国家の保証付きで安心できるというのが学校法人なのだ。



➡マッキントッシュがズラ～リとならぶ、マック部屋。PC9801部屋も別校舎にあり、充実した機材類。

ここの授業内容は一風変わっている。テクニックを磨くまえに、人間性を重視した教育を目指そうというものなのだ。どの分野に行っても受け入れられる人間を育てるため〝ビジネスマインド〟というものを育てようというのだ。このビジネスマインドさえ身につければ、ゲーム制作だけでなく、会社にも認められる人間になれるというのが、学校側の考えだ。

それじゃゲーム制作の技術はどうなるの？　もちろんちゃんとテクニックを教えてくれるが、あくまでも人間性重視の授業内容。だからといって技術の授業をないがしろにするわけではなく、機材はむしろ充実しているのだ。ゲームコースのほかにもコンピューター映像の学科があるため、PC-9801やマッキントッシュがズラーリと揃えてあるからだ。これらの経験も含め、技術と人間性の両立した授業を行なっていくぞ。



⬆マック部屋は周辺機器も充実している。授業以外でも生徒が部屋を利用できる。

高い就職率への自信の裏付けは？

まだ開講まえながら、学校側は就職に大きな自信を持っている。これにはいままでの実績と、学校法人としてのプライドがかかっているからなのだ。

学校の実績としては、これまでさまざまなメディアへの就職率を誇っているそうな。とくに、いままで美大の卒業生しか入れなかった一流自動車メーカーのデザイン部へ、人材を毎年送り込んでるというのも、自信のひとつなのである。さらに、いままでゲームコースがなかったにも関わらず、すでに何人もゲームメーカーへ就職しているので、ニーズは十分にあると答えをはじき出したのだろう。

また学校法人になったからには、そのあたりの私立校と同じで、実績がなければ認められない。だから、学校側も生徒の就職には敏感にならざるをえないのだ。まさに生徒にはうってつけなのだ！



⬆こんな立派なクレー模型も、生徒たちの作品。授業も本格的だね。

取材をしてみての率直な感想とか

閑静な住宅街に、学校はあった。ふつうだったら代々木とか、新宿とか、お茶の水とかいったにぎやかな場所に、専門学校は多い。でも、ここは違う。ずいぶん静かで環境いいっス（私の家はここからさほど遠くないが……)。まだ開講まえなので今回の取材は話を聞くだけ。だから学校のかたの話から、感じたことを書くのです。話を聞く限りでは、さすが学校法人なとこだぜ、という感じ。取り組みかたがマジ。ビジネスマインドを育てるというのも、プログラマーを育成するというより、クリエーターとしてのありかたを教える感じがする。このあたり、技術一辺倒ではないところに、なんかホッとするところがある。ゲームって一方向にしか意志が伝わらないもんじゃないスか。そんな機械的なことに、ヒューマンライクなもんがあるとウレシく感じるのであった。ほかの学科の生徒もみんな明かるいのが印象的だった。(編集部　さわちん)



⬅閑静な住宅のなか、そびえ立つ目立つビル。

ゲームスクール生の1日

ゲームスクールに通っている生徒の、たいへんなんだか、たいへんじゃないんだか、よくわからない1日の生活を紹介しよう。

ゲームスクールに入学すると、いったいどんな生活を送ることになるんだろう。考え始めると不安に駆られて、夜も眠れない日々を16日と8時間も続けているぞ、というあなたのためのページがこれ。当初はゲームスクール生と呼ばれるすべての人々に協力を要請し、並々ならぬ努力の末に〝ゲームスクール生5024人の生活大紹介〟という記事を作ろうとも考えたのだが、取材がたいへんだし、読むのも疲れるということで今回はパス。ってことで、エニックスゲームスクールに通う長友慎也くん(本名)20歳に1日密着取材を敢行。その生活の一部始終を紹介しよう。ただ、あれね。これを読んで不安で眠れない日々を解消するのはいいけどさ。長友くんの生活を見る限り、ゲームスクール生になってからもあんまり眠れない日々を送らなくちゃならないみたいね。たいへんだね。がんばれよーっ！

AM 8:20 起床

練馬に借りている、4畳半ひと間、キッチン、トイレつきのアパートにてお目覚め。昨夜はほとんど寝ていないらしく、まだまだ寝足りない感じ。ちなみに、ふとんをしくのが面倒くさいので、いつもコタツで寝てしまうらしい。体に悪いぞ。





⬅独身男性ひとり暮らしの例に漏れず、長いことそうじしてないようなほこりっぽい部屋。歩くと足の裏がジャリジャリするぞ。

AM 8:30 学校に出発

着替えが終わったら、さっそく学校に出発。出発するのはいいが、顔を洗ってないし、歯も磨いてない。「学校に洗面道具が一式置いてあるんで、学校ついてから洗うんですよ」なんて言ってたが、けっきょく顔を洗ってる姿は見なかった……。



⬅自宅から約10分、8時40分に東武東上線の東武練馬駅に到着。切符を買ってから、電車に乗り込む。

AM 9:05 駅に到着

走れ!!





池袋駅で山手線に乗り換えたら、学校のある大塚駅まではひと駅で到着。始業まで5分しかないので、とりあえず走る走る走る！

AM 9:10 学校に到着

なんとか始業時間までに学校に到着。今日の1、2時限目は福島先生による卒業制作の作業行程チェックだ。長友くんは5班のリーダーを勤めているので、制作しているのがどんなゲームなのか、どこまで仕上がっているのか、今後どうしていくのかという方針を報告。先生の指導を受けることになる。

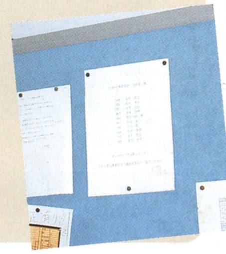




⬆➡「これじゃおもしろくないよ」など、福島先生の言うことはわりとキツイが、長友くんも負けない。

AM 11:00 研究生合格発表

研究生として、あと1年間在学するための試験の合格発表。長友くんの結果は、う〜ん。



AM 11:30 ブランチ

今日は3、4時限目の授業がないので、とりあえず食事。コンビニで買ってきた弁当で力をつける。まわりの人が言うには、「長友がコンビニの弁当なんてリッチなものを食ってるの見たことねえ」ってことなんで、ちょっと見栄を張ったか!?



➡⬇学校から10秒のところにあるコンビニへ。弁当、おにぎり、りんごジュースで合計600円也。



PM 1:00 大そうじ



⬅取材が年末だったため、みんなで学校内の大そうじを行なう。

PM 2:00 帰りの会

授業が終わったら、帰りの会。先生から連絡事項が伝えられる。

⬇この日はみんなに『ドラクエ』カレンダーが配られた。この学校ならでは、といったところか。



PM 2:40 班のミーティング

5班の企画、プログラム、グラフィック、音楽担当者が集まって、各メンバー間で打ち合わせ。ここで福島先生の指導がフィードバックされるわけだ。



⬆今後の方針を検討し、それぞれがまた制作に入る。

PM 3:00 リーダー会議

各班のリーダーが集まってのリーダー会議。今日のお題は、2班を解体するかどうかだ。2班のリーダーが、卒業制作でどんなゲームを作っているのかを先生がたに報告しなかった罪で、吊し上げられたのね。解体するとなると、2班のメンバーがバラバラになってほかの班に入ることになる。制作進行が遅れぎみなので、5班のメンバーをひとりでも増やしたい長友くんは、さっそく引き抜きを始めだした。抜け目がないねえ。







引き抜き工作

⬆➡引き抜き工作っていっても、なんだか陽気な感じ。

PM 6:00 バイトに出発



⬅ゲーム制作を続けているほかのメンバーを残して、一路バイト先へ。

PM 6:30 ゲーセンでバイト

親からの仕送りがないので、バイトをしないと死んでしまう。毎週、金、土、日曜だけゲーセンで働いているのだ。ああ、苦学生に幸あれ。ちなみに、時給は920円。わりと高めな感じだ。少なくともファミ通のバイトよりは高いぞ。



⬅お肌に張りのあるギャルの店員もいて、うらやましい限り。編集部のたるんじゃってる誰かさんたちと交換してくれんか。

翌AM 0:00 バイト終了

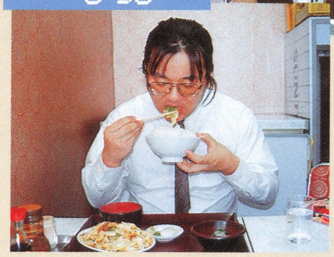
⬇一般市民が寝静まってからバイトが終了。これからまた学校に戻ってゲームの制作だ。





PM 8:30





⬅近くのラーメン屋で食事。豚肉辛子入りキャベツ定食700円也（編集部のオゴリ）。

PM 9:30



⬅食事が終わったら仕事に復帰。いちおう忙しそうなフリはしてるが、やることなくてヒマそうだったな。

翌AM 0:20

『ぷよぷよ』に熱中

ゲーム制作っていうから忙しいのかと思いきや、長友くんは企画担当なので直接手を下だすことがほとんどないらしい。ほんとか!?



⬆ほかのメンバーは一生懸命制作してるのに遊んでていいのか。

翌AM 3:10 夜食

⬇腹が減ったので、コンビニで食料関係を調達。



翌AM 5:00 サウナへ出発

バカ話にも飽きたころ、ひょっこりと進藤先生が現われ、なんだか知らんがサウナに行こうということになる。もうけっきょく、なんのために徹夜したのかわからないままサウナへ出発。これ以上はつき合ってられないので密着取材はここまで。とりあえず、みなさんおつかれさま。

翌AM 3:40

歓談

夜食を食べていると、いつの間にかいろんなヤツらが集まってきてバカ話で盛り上がる。それにしても、みんなゲームの制作はどうなったんだ。大丈夫か？

⬇真夜中だというのにたくさんの生徒がいる。みんなゲームの制作に追われている（はず）。

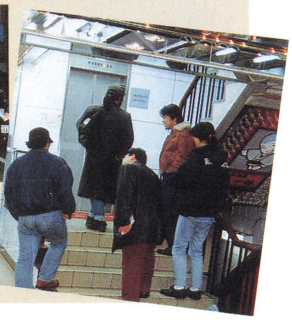




⬆編集部とおんなじように、イス寝りしてるヤツもいたぞ。すごい学校……。

勉強しろってば!!





⬆右端にいるのが進藤先生。生徒に溶け込んじゃってるんで、言ってもらわないと誰が先生かわからない感じ。

いつになったら寝られるのか……と心配しつつ1日が終わる

ゲームスクール ○(いいとこ) と ×(わるいとこ)

遊ぶ側から作る側になりたい 入学の動機かなあ

—— 今日はよろしくお願いします。最初の質問ですが、なぜゲーム学校に入学したんでしょうか。

大友 ゲームを遊ぶ立場から作る立場になりたくて、ゲーム学校を捜していたら、たまたま雑誌でウチの学校の広告を見つけたんです。新設校だったので、入学しやすいかな……なんて考えがあって選びました。

長友 学校の募集要項にあった、プロデューサーを育てるって謳い文句にひかれたんです。それに、ウチは面接だけで、ペーパーテストがなかったからなぁ。だから、僕みたいにプログラムのプの字も知らないようなものでも大丈夫かなぁと思って……。



屋敷 ウチは門戸は広かったなぁ。一般常識の試験と面接があるんですけど、入学してきた人間を見ると、本当に試験で選んだの⁉ ってやつもいますよ(笑)。まぁ、これって、どんな専門学校でも似たようなものですけど。

斉藤 僕はやっぱり、自分自身の手でゲームを作りたかったからゲームスクールに入学しました。

山中 ウチの場合、選考の面接でじっくりとやる気があるか聞かれましたからね。強い意志のない中途半端なやつは、そこで入学を諦めちゃったんだろうね。

—— いろいろな決意で入った学校ですが、実際入学してみて内情はいかがですか。

長井 物事のはじめっていろいろ大変ですからねぇ。授業体制を整えるのに苦労しているようですよ。

大友 先生も何を教えたらいいのかわからないらしくて、最初の授業で「この授業がなんであるのか俺にはわからない」なんて言ってた人もいましたよ(笑)。

長井 具体的に授業内容を言うと、たとえば、一般電気工作という授業。はじめにハンダごてやパーツを買わされるんです。授業ではまずそれらのパーツを組み立てさせられましたね。

斉藤 ウチは、教室のなかの授業だけじゃなくて、グラフィックの勉強のために美術鑑賞に行ったりと……。けっこう豊富なバリエーションで授業をしてましたよ。

屋敷 学校、とくに授業内容って学校案内だけじゃわからないことってありますよね。体験入学っていう制度もあるけど、1日だけじゃ……。ねぇ⁉

山中 そうそう。でも入学要項ってけっこうアバウトだよね。入学してはじめてわかるってことたくさんあるもの。

長井 入学要項を充実させてほしいって意見には賛成だな。僕みたいな地方出身者は、なかなか体験入学に参加することができないんですよ。だから、入学要項を見て、入学するかどうか決定する。そういう意味で、アバウトだと、あとあと困っちゃうよ。

本日の天使とまよえる仔羊たち



テクノスジャパン
安藤 勉

⬅メタル好きの広報マン。今回は雇う側の代表として参加してもらった。ゲームスクールに対する疑問を、今回の座談会で晴らした⁉



NECアベニュー
斉藤仁康

⬅某Aゲームスクールの第1期卒業生。学校の就職情報だけに頼らずに、自分の足で就職を勝ち取った人だ。



ファンプロジェクト
山中 剛

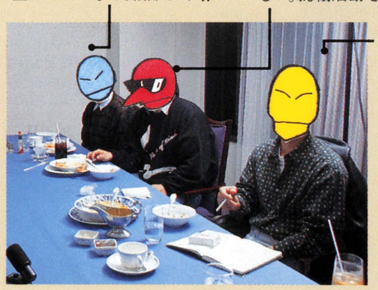
⬅こちらも同じ某Aゲームスクールの卒業生。コンピュータシステムの開発会社に企画者として入社。充実した日々を送っている。

某Bゲームスクール **大友倫**

学校で2番目に貧乏というのが自慢⁉ プログラマーを希望している。就職難航中!!

某Cゲームスクール **長井慎**

プロデューサーになるのが夢。しかし、その現実はなかなか厳しい。就職活動をがんばっている。



某Dゲームスクール **屋敷和宣**

怖いもの知らずの大阪出身くん。学校に失望しているのか、大胆な発言で、出席者一同をハラハラさせた。

■諸事情により、学校名と学生の顔は隠してあります。

プログラムのプの字も知らない そんなやつがゴロゴロいるよ

斉藤　専門学校って、どこでも入学するのにお金がかかるほうがもっと困るよ。

大友　僕なんか、高校を卒業してからすぐだったから、親に泣きついちゃいました(苦笑)。

屋敷　ウチの学校には、借金して入学したやつがけっこういますよ。僕もそのひとりだけど……。

山中　もう少し入学金が安くなるといいのにね。

長井　入学金に含まれている副教材もけっこう値が張るよ。画材セット、絵コンテノート、ゲーム開発用のツール……。１年間じゃ使いきれないほどあったからね(笑)。その分安くしてくれれば……。

大友　ゲーム開発のツールってやつは、家庭にあるコンピューターを大幅に増設しなきゃ使えないんです。家庭じゃそんなことする人いないし、扱いに困っちゃうよ。

長井　副教材をめぐる逸話があるんですよ。うちの学校の生徒はみんな貧乏なんです(笑)。副教材費を払うために、１ヵ月間建築現場で働いていたやつもいましたよ。「１ヵ月後には学校に行くよ。先生によろしくね」と言ってた(笑)。学校に通い続けるのもなかなかたいへんですよ。

屋敷　ウチは基本的には、募集要項に書かれたもの以外かかりません。でも、４月にどっさり渡された画材道具を卒業間際のいまごろから使い始めるとか、開いたことのない教科書が山のようにあるとか。目に見えない金をけっこう払っていたのかも。

山中　ウチは最初に払った分以外はいっさいかからなかった。学校で使うもの、たとえばフロッピーディスクなんかもすべて学校から配布されるんですよ。自分で買うものっていったら、ノートぐらいだったよ。

長井　ゲームスクールの内情って、学校によってさまざまなんですね。こういう場がないと、ほかの学校の情報って伝わってきませんからね。今日は驚くことばかりだなぁ、本当に(笑)。

山中　ウチは、使用しない道具、教材はいっさい渡されませんでした。あと、教科書っていうものはありませんでしたね。講義のなかで必要なものを、各自がノートに取っていくって感じで授業が進められていきましたから。

斉藤　ノートを一生懸命とらないと、授業がわからなくなってしまうっていう難点はありますけどね。だけど、たまったノートはすべて自分の財産なんですよ。

長井　授業とはぜんぜん関係ないけど、ウチの会社の人気ソフトが並ばずに買えたっていうのは大きなメリットかも(笑)。

大友　生徒全員に、ゲームのカレンダーが配られたよ。アレ、けっこう高いよ、きっと。

山中　ウチは基本的には本社と関係ないんですよ。だから、就職などの面倒は見てくれない。逆に、先生に素行がばれてるんで、外部からきた人に比べて、落ちる可能性が高かったりして(笑)。

長井　ウチの会社はけっこうシビアだよ。学校の入学に比べて、ずっと門戸が狭いもの(苦笑)。

大友　ただ、ウチのいいところは、母体の会社が有名なんで、りっぱな講師陣が集まっていること。その筋じゃけっこう名の通った人たちが、１年を通じて教鞭を取ってくれるんですよ。

長井　そう。それに、年に１度、ゲーム業界の重鎮の講演も聞けるものね。これって、大きな特典のひとつかな(笑)。メーカーの名前って、プラスに働いたり、マイナスに働いたり……。いっそのこと、まったく別の名前になっちゃえばいいのにね。

――　屋敷くんの学校は、母体がゲームメーカーじゃないですよね。

屋敷　ええ。入るまえにガイダンスっていうのがあって、僕は大阪でそれに出席したんです。そこで、ウチの学校は、ゲーム関連の会社がお金を出してるって話だったんです。ゲームメーカーじゃなかったんですけど、その関連会社のなかに、授業料を負担するかわりに、卒業したらその会社に就職するなんてケースもあるとか……。おいしい話もいろいろ聞かされました。でも、実際蓋を開けてみると、全員がその恩恵を受けられたわけじゃなかった。よく考えてみたら、ちょっとおいしすぎる話ですもんね。世の中そんなに甘くないですよね(苦笑)。



就職の望みをまだまだ捨てないで

就職活動は、本来は夏に行なうものです。しかし、１年制の学校では、入学してから3、4ヵ月で就職時期に差しかかってしまうために、ほとんどの学生が、就職できるレベルまで成長していません。そのため、ウチの学校では、学生が実力をつけた１月ごろが就職のピークになりました。各ソフト会社も、「よい人材ならば、時期は関係ない」といっていましたしね。まだ就職が決まっていない人も、焦らずに、じっくりと勉強して技術と実力をつけてほしいですね。きっと実を結びますよ!!

（ヒューマンクリエイティブスクール　学務課主任　中原 泰邦氏）



⬅発言の裏には就職率がある。こりゃ参った!!

卒業するための卒業制作 これがけっこう たいへんだ!?

―― ゲーム学校の卒業制作って、ユニークなものが多いって聞きますけど、どんなものですか？

長井 僕たちはいまシミュレーションゲームを作っています。これがけっこう大変で……。

安藤 卒業制作って、たいへんなものなの？

長井 8～9人の班でゲームを1本作るんです。半年でゲームを1本作るってことは、けっこうつらいことなんですよ。しかも12月までは授業を受けながら作るわけですからね。

大友 簡単に考えればパズルゲームなんかを作ればいいんでしょうけど、先生からテーマを出されるんです。ウチは三国志がテーマになっています。半年は、けっこうタイトなスケジュールかも。

長井 僕はプロデューサーやってるんで、仕様書を書いたり説明書を書いたり、販売促進の計画書を書いたり。作業は楽なんですけど、しんどいことは確かです。

斉藤 でも僕に言わせれば、卒業制作を作るのに半年あるんならいいじゃないって気がするけど。

山中 ウチは1ヵ月で1本作りましたよ。内容はそんなにたいしたもんじゃないんですけど。僕のチームは3人で、100何十枚もの絵を書きました。もう内容どうこう言ってる時間はなかったですけどね。

屋敷 ウチのプログラム科の連中はゲーム作ってるみたいですよ。でも企画科は……やることがなくなってしまって、ブラブラしちゃっている人がけっこういるなぁ。

―― 期限内に卒業制作が終わらなかったらどうなるの。

長井 卒業できないんでしょう。でも、卒業制作が原因で卒業できないなんていやだから、2月にある卒業制作の展示会まで必死になってがんばるんじゃないかなぁ。

安藤 学校で、ブラブラしている人は、ゲーム会社なんかでアルバイトでもしたほうがいいよ。お金になるし、無駄な時間過ごすより、よっぽど人生のためにいいと思うしね。

自分をしっかりアピール、これが大事!!

ウチの学校は、就職の時期に企業説明会というのがあるんです。その説明会で、企業の人たちに話を聞いたり、会社案内を見たりして、志望する会社を決めたんです。その後すぐに会社に持参していくためのゲーム制作に取り掛かりました。ゲーム会社に就職するときに、その作品が自分の能力を明確に相手にアピールできると思ったからです。入社後に後悔しないために会社のことを調べるのも大切ですが、自分のことをしっかりとアピールするのはもっと大切なんですよね。(1991年度ヒューマンクリエイティブスクール卒業、現在ヒューマン㈱勤務　三浦　義広氏)



⬅この教室から巣立っていった。おめでとう。



就職の時期になって 理想と現実のギャップに ビックリしてるところ

―― みなさん、就職状況はどうですか。

長井 ウチの学校は、当初120名ではじまって、現在学校に残っているのは90名ぐらいかな。90名中希望のゲームメーカーに就職が決まっているのは、とりあえず何人かいます。そのなかに自分は入っていませんけどね(苦笑)。

屋敷 ウチの学校も同じような状態です。入学時に120名いた生徒も、現在は100名ぐらい。そのなかでゲーム制作の現場に就職できたのは、やはり数名……。あと、ゲーム関連ではないけど、マッキントッシュを使う職業に就いた人間は何人かいます。

斉藤 ウチの学校は、ほぼ全員決定しましたよ。残りのものは、現在アルバイトをしながら就職活動をしています。けっこう就職率はよかったですね。

―― ゲーム会社からの求人って少ないんでしょうか。

大友 就職の応募はけっこう来てるんですけど……。じつは、生徒側が選り好みしてるんですよ。やっぱり就職するなら大手のソフトメーカーがいいなんていってね。

長井 就職の時期になって、大手のメーカーからは、そんなにたくさんは求人がこない。その理想と現実のギャップに、ちょっと驚いています。

屋敷 ウチにも求人の数はたくさんありますよ。でも、僕の入っている企画科で、受かった人は、まだ、いまのところ誰もいません。プログラム科のヤツが、先行してすでに何人か決まってますけど。

安藤 ゲーム業界の実状としては、現場の人間は確実に足りてないですよ。現にウチもそうですしね。

大友 ゲームスクールって、いろいろな学科を設けているけど、就職に有利なのは、グラフィッカーとか、プログラマーなんですよ。

山中 企画者として就職するって難しいのかな？　でも、企画の人間って、ゲームに関するいろいろな知識が必要なんですよ。だから、就職を選ぶときも、企画だけにこ

卒業生がゲーム業界に入って一生懸命がんばれば学校の評価も上がりますよね

だわらず、グラフィックやプログラマーって道も考えてほしいなぁ。

安藤　ゲーム制作をやりたいのなら、アルバイトって道もあると思うんですよね。スクウェアさんなんかも募集をしてるし。

長井　でも、たいていはグラフィッカーが中心。企画者募集はなかなかないですよ。

屋敷　就職も、アルバイトも、企画者単体という形では少ないよ。

――　採用する側としては、知識のある人を採用したいんですか？

安藤　そりゃ、知識は持っていたほうがいいですよ。でも、企画やりながら勉強できるものだし。ウチの会社の定規で計っちゃいけないのかもしれないけど、知ってればいいっていう程度のもんですね。それよりも、その本人の持っているもの、何を見てきて吸収してきたかっていう……。あたりまえのことだけど、これって大切なことだと思うんですけどね。

山中　僕の場合、企画で採用されたんですけど、なんで採ってくれたかって考えてみたんです。自分には知識はないけど、映画を年間に100本以上観て、そのすべての感想文を面接のとき持っていったことがよかったんじゃないかな。

安藤　どんな稚拙な企画書でもいいから何十枚も書いて、面接のときに持参する。そういう努力も、すごく大切なことだと思いますよ。

――　ゲームスクールはこれからどうなればいいと思いますか。

安藤　最初に疑問に思うのが、ゲームって何を教えるんだろうってこと。数学だって、コンピューターだって、教えることってだいたいわかるんですよ。でも、ゲームっていうのはドットっていうものを打ち込んでいって絵を作るわけで、やっぱりそれなりのセンスっていうか、そういうものが必要なんですよね。そういう意味でゲームの学校って何を教えるのかなって思ったんですよ。

屋敷　ウチの講師も同じようなこと言ってますよ。「学校で習ったことだけじゃダメだ。家に帰ってアセンブラのテキストをマスターする意気込みでがんばれ」って言うんです。

――　家でやるんですか？

屋敷　僕は企画ですから、学校じゃぜんぜんプログラムの授業はなかったんです。ウチの講師も「企画の勉強だけじゃなく、プログラムも勉強しておいたほうが、就職に有利だ」と教えてくれました。

長井　ウチは来年度から全体的に授業形態が変わるって先生が言ってました。もっとプログラムやグラフィックの授業が充実するって。

安藤　プログラムやグラフィックの専門学校と変わらなくなるの？

大井　そんなことはないですよ。ウチの学校は、次代を担う企画者を育てるのが目的ですからね。

長井　みんな企画がやりたかったから、ゲームスクールを選んだんですよ。企画がしたいからこそ、プログラムの学校へは行かずにゲームスクールへきたんですよ。いままではゲームを作りたくても、プログラムかグラフィックか音楽のうち、何かを選ばなきゃいけなかったんです。でも、ゲームスクールっていわれると、そこに通うだけでゲームが作れる、ゲーム業界に就職できるって思っちゃうよ。

斉藤　僕は学校っていうのは、その教育環境にお金を出すものだと思っています。あとは、自分で学びとっていくんですよ。教えてくれるのを待ってるんじゃなくって。やる気のある人間は、学校をうまく利用してますよ。それは、ウチの学校だけじゃなく、どんな学校でも同じ条件が揃っているはずですよ。みなさんのように、学校の対応が悪いから就職できませんでしたなんていうのは、言い訳のように聞こえますよね。

山中　就職ってけっきょく自分のことなんですよね。学校は手助けしかしてくれないんです。自分の将来は自分で切り開くって意気込みでいてほしいですね。

安藤　企業としてはゲームスクールって聞くと、ある程度専門的に勉強してきた人間なんだろうなあ……という漠然とした評価しかできないような気がします。

長井　そうなんです。現在ゲームスクールの評価って曖昧ですしね。会社だって、ゲームスクールがどんな力を持っているのかって不安でしょうし。僕らがこれから業界に入って、それでわかってってもらうしかないってことですよね。



ゲーム作家は豊臣秀吉の時代だよ　平林久和

社会で出世する鉄則に、"豊臣秀吉論"というのがある。天下を取る!!と思ってたら、まず草履取りとして一生懸命になる。日本一の草履取りになるつもりで働くと、いつか侍大将になり、そこでも立派につとめれば、天下は向こうからやってくるというヤツだ。つまらないなぁ。理想と違うなぁ。と思っている人も、とりあえず日本一のゲーム学生を目指してみよう。アレキサンダー大王は、23歳で世界を征服したというけど、いまのゲーム業界ではアレキサンダー大王になれないし、不要だよ。これからのゲーム作家は、豊臣秀吉タイプが大成する時代なんだよ。



⬅『就職読本』の著者の平林氏。熱いお言葉だね。

これだけできればアンタも一流

ゲーム業界入試試験

ねん　くみ　ばん

なまえ

ゲーム問題　コンシューマー編

1.ナムコの名作シューティングゲーム『ゼビウス』に登場する要塞、アンドアジェネシスは、何発当てると停止させられるか、つぎのなかから選びなさい。(1点)

①1発　②4発　③5発　④16発　⑤256発

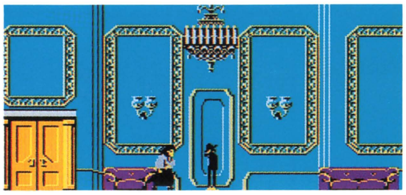
2.つぎのキャラクターの恋人(妻)をA群から選びなさい。(各1点)

(1)トーマス『スパルタンX』
(2)マリオ『スーパーマリオブラザーズ』
(3)セシル『ファイナルファンタジーⅣ』
(4)マリオ『ドンキーコング』
(5)アーサー『魔界村』
(6)『ドラゴンクエストⅤ』の主人公



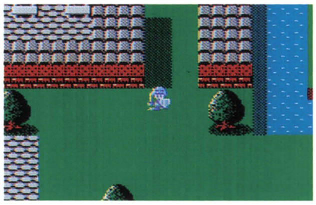
A群：①シルビア　②フローラ　③プリンセス　④レディ　⑤レイア　⑥シンシア　⑦ローザ　⑧ビアンカ　⑨ピーチ　⑩ゼルダ

3.つぎのサブタイトルと、B群のゲームタイトルを結びつけなさい。(各1点)



(1)そして伝説へ…
(2)伯爵令嬢誘拐事件
(3)パンドラの遺産
(4)キック・チャレンジャー
(5)ラゴンの復活
(6)名人への道
(7)突撃！　風雲たけし城
(8)不思議議のお城の大冒険

B群：①シャーロックホームズ
②ルパン三世
③ファミリートレーナー
④アイラブミッキーマウス
⑤エアフット 野菜の国の足戦士
⑥ミネルバトンサーガ
⑦谷川浩司の将棋指南Ⅱ
⑧ドラゴンクエストⅢ



4.つぎの文章は『ドラゴンクエスト』に関するものです。アンダーラインの数字の合計がいくらになるか答えなさい。(3点)

19＿＿年に発売になった『ドラゴンクエスト』は、主人公が＿＿人で竜王を求める旅だった。『Ⅱ』になると＿＿人のパーティー編成となり、『Ⅲ』では＿＿人パーティーに、『Ⅳ』では馬車が登場し、全部で＿＿人まで同時に移動でき、そして『Ⅴ』では最大＿＿人まで馬車で移動できるようになった。

5.つぎのコミックタイトルのうち、ゲーム化されていないコミックを選びなさい。(2点)

①バリバリ伝説　②Dr.スランプ　③100万$キッド　④オバケのQ太郎　⑤シティーハンター　⑥三つ目が通る　⑦めぞん一刻　⑧美味しんぼ

6.つぎに挙げるコンシューマーゲーム名に当てはまる、発売元のメーカー名をC群から選び、答えなさい。(各1点)



(1)ファイナルファンタジー
(2)女神転生
(3)ファイナルファイト
(4)イースⅠ
(5)ふしぎの海のナディア

C群：①ハドソン　②ビクター音楽産業　③アトラス　④エニックス　⑤カプコン　⑥スクウェア　⑦ナムコ　⑧ガイナックス　⑨ファルコム　⑩NECアベニュー　⑪セガ　⑫メサイヤ

7.抜けているアルファベットの部分を、それぞれ下の語群から選んで文章を完成させなさい。(各1点)

ア　任天堂の創業は＿a＿で、創業当時は＿b＿や＿c＿の製造販売をしていた。

①1939年　②1947年　③1949年　④1952年　⑤花札　⑥洗濯機　⑦ボードゲーム　⑧ゲームウォッチ　⑨トランプ　⑩本　⑪クルマ　⑫くすり　⑬ドミノ　⑭キャラクター製品　⑮プラモデル

イ　ナムコは1984年、早々と＿d＿市場に参入したソフトメーカーである。デビュー作は1984年9月7日に発売された＿e＿である。

①メガドライブ　②PCエンジン　③ファミリーコンピュータ　④マスターシステム　⑤ドルアーガの塔　⑥ゼビウス　⑦マッピー　⑧ギャラクシアン　⑨ギャラガ　⑩ワープマン

ウ　1975年に創業したエニックスは、1980年代に開催したゲームコンテストによって＿f＿で＿g＿氏を、ポートピア連続殺人事件で＿h＿氏を発掘したのは有名な話である。

①ブラックオニキス　②ドアドア　③フラッピー　④ドラゴンクエスト　⑤ボコスカウォーズ　⑥すぎやまこういち　⑦中村光一　⑧宮本　茂　⑨茶畑雄作　⑩堀井雄二　⑪坂口博信　⑫内藤　寛

ゲーム問題　アーケード編

1.つぎのゲームのなかで、コンシューマーに移植されて発売されていないゲームを、ふたつ答えなさい。(各1点)

①ワルキューレの伝説　②ムーンクレスタ　③ナイトストライカー　④グラディウスⅡ　⑤ドラゴンセイバー　⑥ストライダー飛竜　⑦ドルアーガの塔　⑧ダライアスⅡ　⑨超絶倫人ベラボーマン　⑩ロストワールド　⑪リブルラブル　⑫ゲイングランド　⑬ストリートファイター　⑭マーベルランド　⑮オーダイン

2.バグの存在が謎として話題になった『ゼビウス』。このゲームで話題になった謎のうち絶対に実行できない謎を、つぎのなかからひとつ選びなさい。(1点)

①エリアとばし　②自機の無限UP　③残機オーバーによるゲームオーバー　④犬が出現　⑤バキュラが壊せる　⑥森に出現する地上の敵

3.グラディウスシリーズのなかで、3作目の作品といちばん新しい作品の名前を答えなさい。『ライフフォース』、『沙羅曼蛇』、『パロディウスだ！』も含みます。(各1点)

4.『ダライアス』には最終ゾーンが5種類あります。VからZまでのゾーンのうち、惑星ダライアスの平和がよみがえったというエンディングは、どのゾーンでしょうか？　また、そのゾーンのボスキャラを、つぎのなかから選びなさい。(1点)

①ストロングエンジェル　②オクトパス　③カトルフィッシュ　④グレートシンク　⑤グリーンコロナタス

5.『テトリス』を最初にプログラミングしたのは誰か？　(3点)

6.NEO・GEOの発売と同時に出たソフト数は、何本あった？　(1点)

7.つぎの文章のうち、正しいものをふたつ選びなさい。(各2点)

a　世界で初めてアーケードゲームを発売したのは、アタリである。
b　アイレムの社名は創業当時からのものである。
c　カプコンのマスコットである〝モビュちゃん〟が、初めて登場したのは『ロストワールド』である。
d　コナミ、セガエンタープライゼズ、タイトーのうち、最初に設立されたメーカーは、コナミである。
e　『スペースインベーダー』が発売されたのは、1977年である。

お助けヒント集

ゲーム問題コンシューマー編
Q1.まずは肩ならし、引っかけに注意しよう。意外に少ないぞ。
Q2.6枠だけ答えがふたつあるぞ。でも、比較的新しいから忘れてなければ簡単、かな？
Q3.まずは聞いたような名前から消していこう。そしてタイトルから推理して名前を当てはめるのだ。
Q4.全部の合計が答えだからね。どれかが間違っても最終的に数があっていれば正解だよ。
Q5.そういえばゲームにはなってなかった。キャラクターにはなってたけど。
Q6.答えがふたつあるゲームが、後半に集中してあるぞ。迷ったらふたつ答えを選んでみよう。
Q7.冷静に考えれば答えは簡単。答えておけば損はないぞ。ゲーム業界では常識中の常識。

ゲーム問題アーケード編
Q1.15のゲームのなかで出てないものは3つ。そのうちのふたつを選ぼう。
Q2.目撃はされてないけど、起こりえる謎もある。実際不可能なのは……。
Q3.問題をよく読んでみよう(笑)。
Q4.コードネームはクジラ。そのキャラがいたのはどこか？
Q5.プログラマーというのがミソ。あの人はプログラマーじゃないはず。
Q6.ちなみにゴルフゲームはちょっとあとだった。
Q7.あたりまえのことと意外なことが正解だったりするぞ。
Q8.実際には、名称のあとにセガの名前がつくのだ。

f　データーイーストはテレビゲームだけでなく、パチンコ台も作っていることで有名。
g　ナムコのゲームにおいて『パックマン』、『ラリーX』、『ギャラクシアン』のゲームのうちいちばん古いゲームは『パックマン』である。
h　任天堂から出た『ドンキーコング３』はシューティングである。

８.つぎのうち、セガが経営しているゲームセンター、直営店の名称につく言葉をひとつ選びなさい。（１点）
①キャロット　②ウイルトーク　③ハイテク　④ジョイランド　⑤YOU&YOU
⑥ファンシティー　⑦ファンタジア　⑧タイトピア

コンピューター関係問題

１.つぎのプログラム開発行程を、手順どおりに並べなさい。（１点）
①コンパイル（アセンブル）　②実行　③仕様設計　④コーディング　⑤リンク
⑥フロー作成

２.つぎに挙げるスペックを持つコンシューマーマシンを、下記のハードから選び、すべて答えなさい。（各１点）

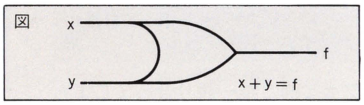


ア　回転・拡大・縮小機能。
イ　6802のニーモックを持つCPUを搭載している。
ウ　Z80CPUを搭載している。
エ　ラスター制御機能をハードで搭載している。
オ　解像度320×224対応。

a群：A.ファミコン　B.スーパーファミコン　C.PCエンジン
D.メガドライブ　E.ゲームボーイ　F.ゲームギア

３.アスキーコードの20Hはどんな文字ですか？（１点）

４.つぎの図の論理ゲート記号はなにか、答えなさい。（１点）



A論理積（AND）の記号
B論理和（OR）の記号
C否定（NOT）の記号
D排他的論理和（XOR）の記号

５.つぎの計算結果を２進数で答えなさい。（&h～：16進数、&b～：２進数）（２点）
&h46＋12＋&b10011011

６.つぎの数値の２の補数を２ケタの16進数で求めなさい。（２点）
&h45

７.開発に最も必要な３種の神器を下から選びなさい。（各１点）
①MS-DOSマシン　②インサーキット・エミュレーター　③ウォークマン
④C言語　⑤女と金　⑥滋養強壮剤　⑦プライド　⑧米１俵　⑨寝袋
⑩インディゴ

８.MS-DOSのシステムディスクに、最低限必要なファイルを３つ挙げなさい。（各１点）
①CONFIG.SYS　②COMMAND.COM　③AUTOEXEC.BAT　④BIO.SYS
⑤MSDOS.SYS　⑥IO.SYS　⑦FORMAT.EXE　⑧HBOMBER.EXE
⑨DISKCOPY.COM　⑩RSDRV.SYS

９.PC-9801などのキーボードでホームポジションに手を置いたとき、右手人差し指が位置しているキーの英文字を答えなさい。（１点）
①J　②H　③F　④G　⑤K　⑥f・1　⑦BRAKE　⑧XF・5　⑨SPACE

10.つぎのニーモニックはなんというCPUのものか答えなさい。（各２点）
DJNZ　→　①MC68040　②8086　③Z80　④80486　⑤R800　⑥SPARC

11.つぎの単位は何ビットで１単位になるか？（各２点）
Aバイト
Bニブル
Cワード

12.NTSCのV_SYNC周波数は何Hzか、つぎのなかから選びなさい。（１点）
①60　②50　③25　④66　⑤16　⑥状況によって変更できる

13.DMAとはなんの略？（１点）
①ドライブ・モニター・アクセス　②ダウン・メモリ・アドレス
③ドウニモ・メロメロ・アハン
④ダイレクト・メモリー・アクセス
⑤ダイナミック・モジュール・アペンド



14.Xというコンピューターの V_RAMアドレスを調べようと思います。つぎの本のうち、どの本を調べるのがベストでしょうか？（１点）
①ファミコン通信　②Xコンピューターテクニカルハンドブック
③マイクロプロセッサーハンドブック　④マニュアル
⑤誰でもわかるベーシック入門

15.プログラムを見やすくするために、字下げすることをなんというでしょう？（１点）
①イーサネット　②イニシャライズ　③インストレーション
④インタラプト　⑤インターリービング　⑥インデント
⑦インバータ　⑧インプリメーション

16.データを保持するため、再書き込み（リフレッシュ）動作が必要なメモリをなんというか、答えなさい。（１点）
①SRAM　②V_RAM　③CPU　④EMS　⑤DSP　⑥FMW　⑦DRAM
⑧IPL　⑨JARO　⑩EPROM

17.ボタンを押しながらマウスを動かすこと、なんと呼ぶか？（１点）
①クリック　②ダブルクリック　③スクロール　④ドラッグ　⑤ドローイング

18.４メガビットは何メガバイト？（１点）
①１メガバイト　②0.1メガバイト　③0.5メガバイト　④0.7メガバイト
⑤0.3メガバイト　⑥0.02メガバイト

19.末端モジュールからプログラムを作成することを、なんというか答えなさい。（１点）
①トップダウン・プログラミング　②ボトムダウン・プログラミング
③ボトムアップ・プログラミング　④トップアップ・プログラミング
⑤トップボトム・プログラミング　⑥アップダウン・プログラミング

20.情報内容はそのままに、容量をできる限り小さくすることを圧縮といいますが、圧縮された状態のファイルを一般的に何ファイルと呼びますか？（１点）
①アーカイバルファイル　②アーキテクチャファイル
③アーティクルファイル　④アセンブラファイル　⑤アドレスファイル

21.初めて登場した高級言語はなに？（３点）
①IAL　②ALGOL　③IPL-V　④BASIC　⑤COBOL　⑥FORTRAN
⑦アセンブリ言語

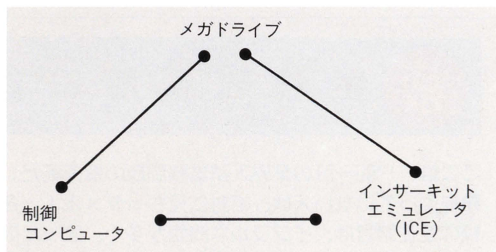
22.発売直前の最終デバッグに使われるプログラムをなんというか？（１点）
①ベータバージョン　②アルファプログラム　③シータパズー　④マスター

23.MS-DOSにおいて、MDはメークディレクトリ、CDはチェンジディレクトリ、ではRDはなんの略？（２点）

24.つぎの文章のアンダーラインに、答えを書き込みなさい。（各２点）
多数のデータをまとめて、全体のデータ量を減らすことを＿a＿という。これにはいくつかの技法があり、代表的なものとして＿b＿という方法がある。これは同一文字が連続しているとき、その出現回数を併記して、全体量を減らす方法である。

25.３次元図形の面と向きと光線の方向で定まる明度で、陰影をつけることをなんというか？（１点）
①スムースシェーディング　②シェーディング　③陰線処理
④ワイヤーフレーム　⑤陰面消去

26.メガドライブの開発環境で必要な３つのハードを、つぎのように三角において線でつなげてみると、１本よけいな線ができます。その線に×印をつけて、消去しなさい。（１点）



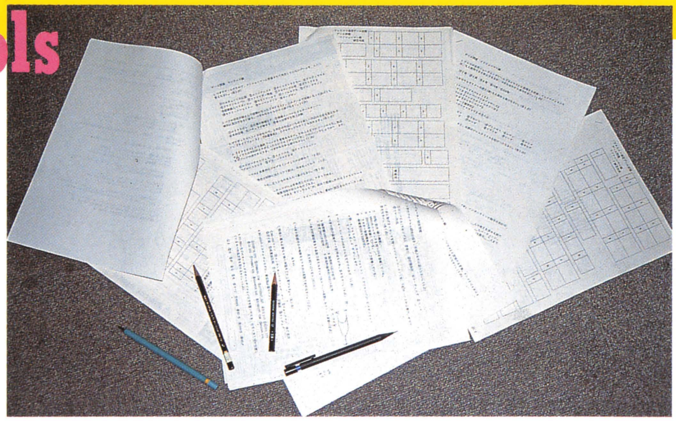
お助けヒント集

コンピューター関係問題
Q１.逆に手順を考えてみよう。
Q２.アとオは１機種、ウとエは２機種、イは３機種あるぞ。
Q３.いちばん長いキーはどれだ？
Q４.xとy、どちらかが１ならば、必ず１になるぞ。
Q５.１か０の２進数。でも、計算するときは10進数とかが楽。
Q６.数字的には切りがいい答え。
Q７.これは、マジで考えないように。
Q８.環境設定ファイルは必要ない。システムを立ちあげるのに必要なファイルは限られてくるはずだ。
Q９.キーボードを持ってる人は試そう。
Q10.ナイショだけど、答えはふたつ。
Q11.どれかが最小単位で、そこから倍になっていく数が正解だよ。
Q12.あまり難しく考えなければあたる。
Q13.意味と語呂で考えてみよう。
Q14.ただ用語が出てるだけではダメ。その仕様とかが出ていなくちゃね。
Q15.ワープロをやってればいっぱつ。
Q16.書き込みができて、データがいちおう保存できるものは？
Q17.勘違いに注意。
Q18.Q11ができれば簡単だけど……。
Q19.紛らわしいものに注意。
Q20.素直に答えよう。
Q21.当然かもしれないが、意外にわからないかも。
Q22.昔のファミ通に答えが出てた。
Q23.けっこうみんな知らないのだ。
Q24.bに悩む人が多いかも。
Q25.深え考えなくてよい。
Q26.データ交換できないのはどれ？

答えはつぎのページよ!! めくる

All About Game Schools

ザ・偏差値業界実力度



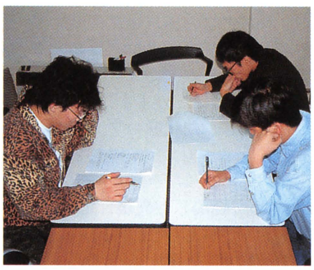
いきなり出た怒濤の問題を見たかー！　ゲーム専門誌である本誌編集部のブレーンと、本場現役バリバリのプロのグラマー、略してプログラマーとの共媒で作り上げた問題なのだ。きみはこの問題にどれだけ刃向かえただろうか？　ここで業界試験の解答&偏差値の見かたを調べ、自分の実力を知れ！

各ゲーム学校の実力を探る

各ゲーム学校の実力を調べようと始まったこの企画、問題を完成させるまでにさまざまな苦労があったぞ。いやはや、学校の先生は日常茶飯事こんなことをしてるかと思うと、涙がチョチョ切れてくるぞ。ともかくこんな苦労をしただけあって、みんなにも十分苦しんでいただけたようだ。

この試験問題にはゲーム全般の知識、さらにプログラマーの知識として、しってて当然(？)のことを問題にしてみた。これらの解答をみて、その学校がどんなことが得手不得手なのかを考察して見ようというものなのだ。

さらに偏差値を出して、実力差も弾き出そうという恐ろしい企画。編集部でも試してみたのだ……。



苦しむファミ通編集者

■偏差値の出し方

偏差値は学力テストの結果、自分の成績がどれだけ離れているか、一発でわかってしまうものだ！　今回の受験者は59名、全体の平均点は60.1点、標準偏差は13.1平均偏差値は49.1点だった。

標準偏差（ＳＤ）＝

$$\sqrt{\frac{(\text{個人の得点}-\text{集団の平均値})^2\text{の和}}{\text{受験者の総数}}}$$

偏差値（ＳＳ）＝

$$\frac{(\text{個人の得点}-\text{集団の平均値})}{\text{標準偏差（SD）}}\times10+50$$

ヒューマンクリエイティブスクール　平均点 64.1点

全体的にみて、偏差値は平均値より上。75点が最高点だったが彼はコンピューター問題で点数を40点以上稼いでいる。ゲーム問題が不得手な人がいたのが残念。

バンタン電脳情報学院　平均点 54.7点

ちょっと平均点は低かった。全体の平均点を越える人が半数を満たなかった。コンピューター問題が、思ったほど伸びなかったが、ゲーム問題では高得点が出ていた。

ハドソンコンピュータデザイナーズスクール　平均点 49点

ファミ通と唯一競り合ってしまった学校。なかには頑張った人もいたんだけど、全体の平均点は全学校中いちばん低くなってしまった。もうちょっと頑張ってほしいなぁ。

エニックスゲームスクール　平均点 73.9点

受験人数はいちばん多いのに、70点以下の人がふたりしかいない！　ゲーム問題で40点以上、コンピューター問題で30点以上取っている人がほとんど。今回の最優秀校だ。

代々木アニメーション学園　平均点 64.5点

グラフィック中心ということで、一抹の不安を感じながらも、これだけの平均点を得た。ゲーム問題で稼ぎながらも、コンピューター問題も平均点を稼いだのが勝因。

ファミコン通信編集部　平均点 48.7点

情けないあぁ情けない。これが我我の実力。コンピューター問題の平均が15.8点(50点満点中)という情けなさ。さらにゲーム問題も得点トップではない……シクシク。

禁 試験問題解答集

ここは、P90〜91の業界入試試験問題の解答集だ。問題をやっていない人は、絶対に見ちゃダメよ！　各学校の生徒諸君は、イジワルな問題が多く、思ったほどは点数が伸びなかった。とくにコンピューター問題は、毎日学校で習っている彼らでも点数は伸び悩んだのだ。これは、学校の教育主旨が違うこともあり、また問題がプログラマー的な問題に偏ってしまったことも影響したようだ。ゲーム問題に関しては、ほぼ解答している人が多かったが、それでも点差が現れたのはバランスがよかったからみたい。ひと安心、ほっ。キミはどれだけ答えられたかな？　偏差値も出してみよう。

ゲーム問題　コンシューマー編

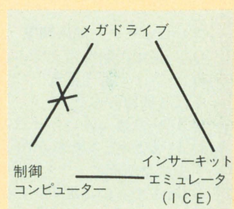
1.①
2.(1)①　(2)⑨　(3)⑦
　(4)④　(5)③　(6)②⑧
3.(1)⑧　(2)①　(3)②
　(4)⑤　(5)⑥　(6)⑦
　(7)③　(8)④
4.111　5.②
6.(1)⑥　(2)⑦　(3)⑤
　(4)②⑪　(5)①⑦
7.a②　b⑤　c⑨　d③
　e⑧　f②　g⑦　h⑩

ゲーム問題　アーケード編

1.②か③か⑪のうちふたつ
2.⑤
3.3作目ライフフォース
　最新作パロディウスだ！
4.④
5.ワジム・ゲラシモフ
6.4本
7.a、h
8.③

コンピューター問題

1.③→⑥→④→①→⑤→②
2.ア　B
　イ　ABC
　ウ　DF
　エ　BD
　オ　D
3.空白、スペース
4.B　5.11101101B
6.&hBB　7.③、⑥、⑨
8.②、⑤、⑥　9.①
10.③、⑤(ひとつで2点)
11.A　8
　B　4
　C　16
12.①　13.④　14.②　15.⑥
16.⑦　17.④　18.③　19.③
20.①　21.⑥　22.①
23.リムーブディレクトリ
24.a　データ圧縮
　b　ランレングス符号化
25.②
26.




ロックンロール・コメディ・アクション近日大公開
THE BLUES BROTHERS
ブルースブラザース
3月26日発売
スーパーファミコン用ソフト
ジョイントプレイが決め手だぜ!!
2人同時プレイOK!
オレたちのノリについてこれるかい!
ハチャメチャなコンビが、痛快ビートでとびはねる! 変てこな敵やトラップをぶっとばして、シカゴをめざせ。1人でも2人でもごきげんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。
"The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved. Software © 1992 TITUS SOFTWARE Corp. Used with permission. All rights reserved."/©1993 KEMCO
THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME
価格7,800円(税別)
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
KEMCO
ファースト サムライ
FIRST-SAMURAI
魔狂神伝説
怒りの剣、うけてみよッ!
24世紀のジパングに、バトルが燃える。
究極のファイティング・マシン、ここに出現!
「破霊の剣」が、悪霊を斬る!!
時空を超えてサムライ伝説復活。
今春発売予定
スーパーファミコン用ソフト
予定価格7,800円(税別)
マルチスクロール・アクション参上!
戦国の憎悪が渦巻く世に、古代悪霊「魔狂神」が復活した。人間社会に充満する憎悪をエネルギー源とする悪霊王「魔狂神」は、悪霊復活の呪文をとなえ、戦国時代から未来まで多くの悪霊を復活させた。世は暗黒の時代をむかえた。人々は1つの伝説を語り始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」
©1992 VIVID IMAGE/©1993 KEMCO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
電話を聞いてクイズに挑戦ッ!
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中!
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。
お問い合わせは……
☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698/関東03-5269-9381/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/
中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

君こそ輝け!
僕はテカるぜ!!

春の陣

第2回 国民的ドット絵師コンテスト

副題「マウスのたまポロリン事件録」

第5回ドット絵講座



⬆調子に乗るのもいい加減にしろとの声、多数あり。前向きに善処する所存です。

ドット絵コンテスト再び開催いたします

またお会いしました。なんつーか、早いものでファミ通の絶頂人気コーナー、ドット絵講座も第5回を迎える運びとなりました。前回はスーパーファミコン用ソフト、『マリオペイント』をおもに用いて、第1回ドット絵コンテストをおっぴろげてみた次第でしたが、いかがだったでしょうか。おっと、また涙でつけ睫毛が落ちそうになってしまいました。いやー、感動の嵐でした。今回はその第2回大会。

今回はもうすごいですよ、レベルが。見て驚いてください。

そして、またもドット絵界の第一人者、鎗田準次先生(業界名、ヤリジュン先生)を迎え、弟子のイヌといっしょに、読者ちゃんから送られてきたドット絵の数々を鑑賞していきます。たまに、「何でこんな絵が?」という作品が受賞してますが、要は技術プラス好みですからねぇ。広い心で容赦プリーズ。

ごあいさつ

口を酸っぱくして言っているように
昨今のドット絵界の興隆には驚くばかり
何の因縁かドット絵道に足を踏み入れ
抜けなくなった若者も少なくないとか
これを聞いた鎗田準次先生
(業界名、ヤリジュン先生)は
「是非もなし」と歓喜し
『窓際のドットちゃん』を記るしました
そう、'92年はまさしく
ドット絵が産声をあげた年でした
そして'93年……
給食は残さず食べようネ!
'93年2月吉日

ドット絵コンテスト史上最高、大量なご応募ありがとうございました

うすば羽田(以下、イヌ)「辛いけど、ドット絵描くため　イエイ、イエイ」。こんな感じでどうでしょ。

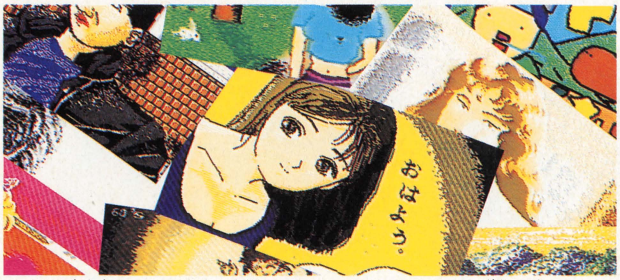
ヤリジュン先生(以下、ヤリ) 好きにしろ。ところでのぅ、わしがだいたい命のつぎのつぎくらいに大切にしているマウスが行方不明なのじゃが。貴様、知らんか?

イヌ　あの備前焼の?

ヤリ　いかにも。確かにお出掛けバッグに詰めてきたはずなのじゃがな。どうにも見当たらん。

イヌ　師匠、疑惑をあからさまにしているその目。私を疑ってますね。人を疑うのはイケマセン。

ヤリ　貴様はイヌと心得ていたが。まあよいか。今日は第2回ドット絵大会が開催されると聞き付けて、稚内からはるばる、青山クンダリーニヨーガまで参ってきたのだが。



⬅前大会を上回る応募数に、審査員は「ゲッ」とウレシイ悲鳴をあげた。

イヌ　師匠が稚内に家を構えていたとは初耳でしたが、そうでした。ドット絵コンテストへの応募作品がたくさん届いてまして。力が入った作品、まあひと言で言うと力作が目白押しなんですよ。

ヤリ　うむ。早く見せてみぃ。百聞は一見にしかず、じゃ。そのために朝4時起きして那覇から、青山くんだりまで来たのだからな。

イヌ　師匠がいつのまにか那覇に移り住んでいたとは初耳ですが、そうですか。早く見たい、と。まあひと言で言うと早見優、ですね。

ヤリ　くだらんと言いたいところだが、そのまえに意味が不明だ。どうでもよいが、早くやれ。それからもうひとつ。何でもひと言で言い直す癖、どうにかならんのか。

イヌ　気にしないでください。それでは作品を見ていって、気に入ったものには賞など与えてください。まあひと言でいうと、賞与ですか。賞与……。いかがでした?

ヤリ　悲しくなってきたのぅ……。ところで、行方知れずのわしのマウスじゃが……。

イヌ　思い出しました。

ヤリ　言うてみい。

イヌ　私が割っちゃったんでした。そうだそうだ。だからゴミに出しちゃいましたよぉ。

ヤリ　痴れモノ!　思い出すとか、そういう問題じゃなかろうが。よし、貴様の頭もこれから割ってやるからな、ありがたいと思え。

イヌ　仰せのままに……。

ハミ出しコーナー

秋田の怪物　プチワラ



⬅ファミ通のあらゆるコーナーの常連、プチワラの作品も。噴出モノも健在だったが、そんだけ。

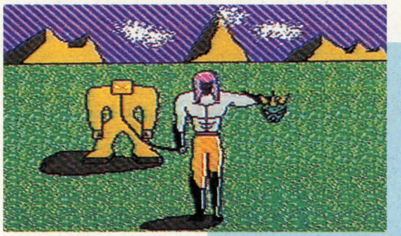
水着審査を通過した14名様、どうぞ～

各800ガバス

イヌ　ここではひとまず、多数の応募作品から厳選された14枚を見ていただきましょう。ドット絵を募集したときにオリジナル題材の作品で、という規定を設けました。よって、それに反する作品は、どんなにお上手でも省いてありますので、足臭い。

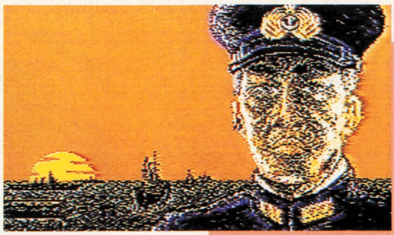
ヤリ　あしからず、と言いたいのかこの曲者。

イヌ　いやだなぁ。わざとですよ。それでは、選評は師匠に全部お任せしますね。



福岡県　石橋淳二

技術的にはぜんぜんうまくないのだが、何とも言えない雰囲気に思わず載せてしまった。読者のなかにはオレのほうがうまいと思っている人も多いと思うが、このシュールさは一見の価値ありだ。



広島県　魚

山本五十六か？　バックにゼロ戦が飛んで行くアニメーションもついていた。数少ない硬派な作品としてポイントが高いと断言する。しかし、ここまでやったなら夕焼けの空に工夫がほしかった。



京都府　上山勝

色数の少ない『マリオペイント』を使ってリアルな絵を描くには単色の点描もひとつの兵法であろう。よく描けておるが、色が淋しいぶん、グランプリには及ばなかった。ところで戸川純って誰だ？



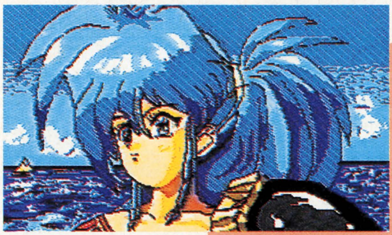
東京都　桑畑二十郎

「卒業」と題された作品。卒業式のスナップ写真ふうで、後ろの消されかけた黒板の文字など、なかなか芸が細かい。点描を多用しない、スッキリした作風も好感が持てるぞ。手の描写が惜しかった。



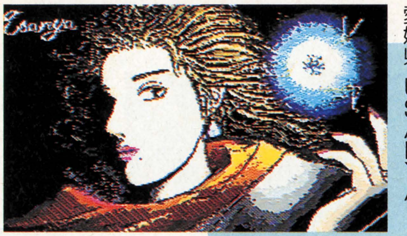
福岡県　てるき某

いやぁ、この筋の絵４点ほど送ってくれたのだが、服を着ているのは１点だけときた。まあ、これはこれで完成度は高いのかもしれんが……、しかしなあ……。いや、何も申すまい。



山梨県　遠藤勝敏

しかしアニメに出てくる人の髪の毛ってすごいよな。色は何でもアリだし、何といってもボリュームがすごい。こんなに毛が多かったらすぐかゆくなるんだろうな。ま、いいかどうでも。



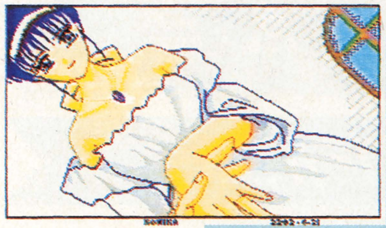
愛媛県　USANYA

手の中にビリビリとオーラの玉見たいなモンを発している婦人のイラスト。手と顔のデッサンがイマイチだけど、口元の１ドットのホクロはよい。髪の毛は１本１本描くと、モップみたいになるぞ。



京都府　吹野博則

ゴホッゴホッ。霧が深くてよー見えんが、どーもクモみたいなロボットに人が襲われているよーないないよーな。人はロボットのようでもあり、宇宙服のよーでもあり。え～い、イライラする絵だ。



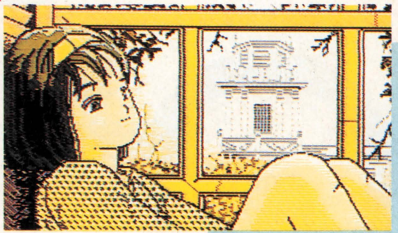
新潟県　レーガン

うむ。アングルがよいぞ、アングルが。そういえば和服で式を挙げると締め付けられて、指がむくんでしまい、リングが入らない花嫁がいるんだと。絵には何の関係もないけどな。



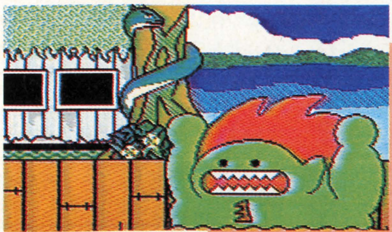
大阪府　遊佐森雄

夕暮れになっちゃうし、服はこんなに汚しちゃったし、帰ったら怒られるからこのまま遠くへ行っちゃおうかってイラストです（ウソ）。横にあるのはカレンダーだ。今月のがほしかった。



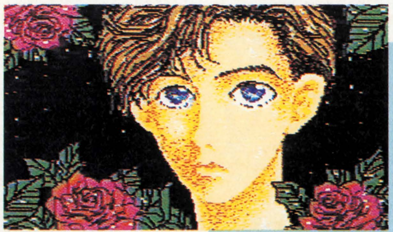
長崎県　ばってん荒川

君にはほのぼの賞を進呈。だってほのぼのしてるじゃん。なんかこう……ほのぼのだよ、やっぱ。しかし眠くなってきたな。もう原稿書くのやめようかな……。まだ書くところたくさんあるなぁ。



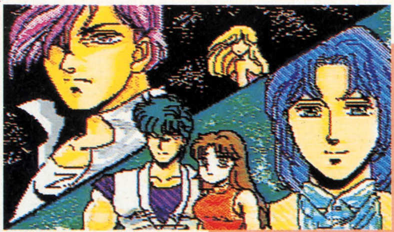
東京都　石井友司

ここまでデフォルメされてると、逆にオリジナリティーを感じるぞ。横で巻き付いてる奴のおなかが白くてなんかうなぎみたいだが、まあ楽しくっていいやね。これって超人ハルクだろ、違うの？



大阪府　NICO

「薔薇と美少年」というタイトルだ。編集部の超兄貴たちがひざを叩いて喜んでいた。作者は「ヤリジュン先生を尊敬してます♥」と書いてきおった。そう、だから載せたの（キッパリ）。



福岡県　今吉真由美

レイアウトがよいぞ。ちょっと骨太なアニメ画という感じで。もっと練習すればうまくなる可能性ありとみた。今度はスミケイのフチドリなしの絵に挑戦してみてくれ。

「師匠、だんだんとぞんざいな選評になってませんか」「何を言うか貴様。わしがそんな、ばかな……」

イイ味が出ている3人の作品を集めてみたョ

イヌ　さて師匠、とりあえず14作に対して言いたい放題言ってみたわけですが。スッキリしました？

ヤリ　バカモン。わしがそんなストレス解消をするために、批評をしているとでも思ったか！

イヌ　こりゃどうも失礼さま。それでですね、軽～く第1水準の作品を見終わったあとで、ここではなんと申しましょうか、ふつうのものさしではとうてい量り切れない、キワモノっていうんですか。そんな作品、作者を一同に集めてみたわけです。私好み、ってやつですか。

ヤリ　どれどれ、わしも仲間外れにせず、見せてみぃや。

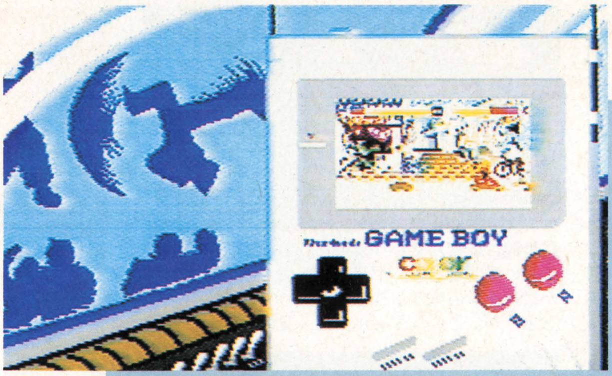
イヌ　しかしなんですね、こうして見ると、ドット絵って、ますます単に画材の一種類としてしか見られなくなりますね。まず、個人の扇やウチワがあって。

ヤリ　センスじゃ。

イヌ　(冷汗)……あとはそれをどうやってディスプレー上に表現するかっていう、技術的な問題しか残っていないですよね。

ヤリ　うむ。貴様もたまにはいいことを言う。……ん、どうした？

イヌ　ううぅ。知恵熱出ました。



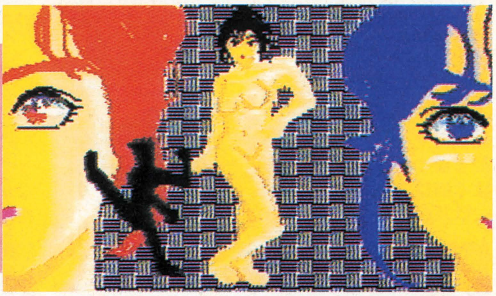
ゲームボーイの画面のなかで、カラーの『ストII』が演じられている。アニメーションしており、昇竜拳も放つ。アニメの細かさに驚嘆。



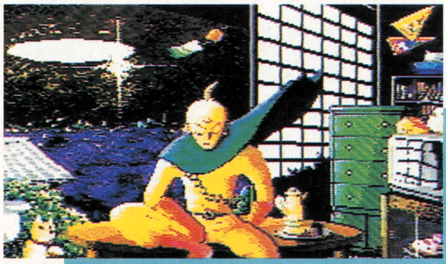
アイデア賞
千葉県
小鹿和男
2500ガバス

フォトジェニック賞
神奈川県
日出光金鳥
2510ガバス





40点あまりの作品を送ってきたが、何が狙いなのかよくわからない。時代とかけ離れすぎていて、とにかくアニメーションするのが特徴。









ミス公園通り賞
山口県
かぴら
2520ガバス





「宇宙人」と題した連作。共作であるためか、労力を惜しんでいない。かなりイイ線までいったのだが、今回はミス公園通り賞にとどまってしまった。

準グランプリ
大阪府
佐伯正幸
5000ガバス

準グランプリ、まあ準グラだネ

イヌ　そうこうしてるうちに、準グランプリが決定してますよ。

ヤリ　ほお、もう決まったか。さすが、4ページの構成ともなると展開が早いのぅ。とにかく見せい。

イヌ　はい、ではコレです。バババババーン!!!!

ヤリ　ジジジジーン。

イヌ　……かなり基本ですねぇー。

ヤリ　(赤面)……。



前回グランプリだった作者が、今回も5枚ほど送ってくれた。全体の水準は確かに高いのだが、前回のグランプリ受賞者としてはもうひとつ伸び悩みの感が否めないのう。センスはたいへんよいものを持っているようなので、今度は『マリオペイント』ではこれ以上無理、というものを1枚仕上げてほしい。



★ドラムロールよ、響け!　グランプリの発表です★

グランプリ
千葉県 北のひろき
8000ガバス

イヌ　というわけで、師匠。グランプリの発表です。

ヤリ　……では発表します。グランプリ受賞者は……、わしじゃ。

イヌ　コケッ。それではガンバルマンです。誰か選んでください。

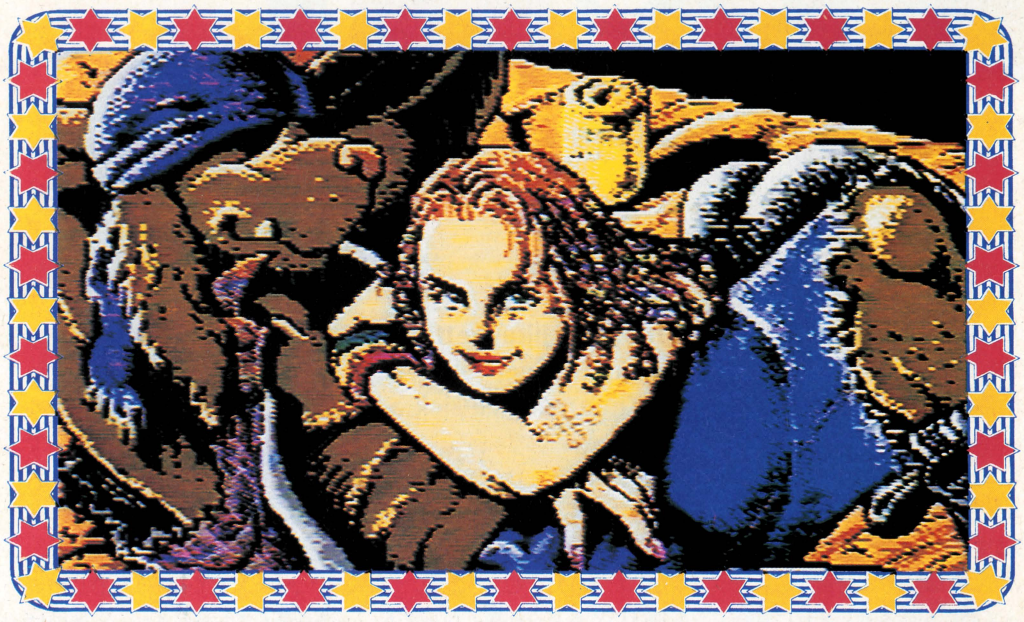
ヤリ　では、これじゃあ!
(右のドット絵参照)

イヌ　うーん。うまいです。あっ、ふーん、師匠、アメコミですね。

ヤリ　なんじゃ、その目は。確かにわしはアメコミ好きだが、今回はたまたまアメコミふうの絵がグランプリに選ばれたというだけのこと。しかるにわしが「アメコミ以外は認めない」、という狭い了見ではないことを、この場を借りて言っておこう。皆の者、達者でな。

非常にしっかりとした絵である。これらのキャラクターがオリジナルなのかどうかは多少不安だが、確かなデッサン力がないと、ここまではなかなか描けるものではない。まあ気になる点がないでもない。下の絵でいえばワン公のひざの表現、ズボンの太さ、女性の腰のラインが少し極端過ぎること、女性の手がどこ触っとんネン！　などであるが、全体にまとまりがあり、さほど気になるほどでもない。この調子で今後もぜひ精進してもらいたい、以上。





★ヤリジュン先生、会心の作、ピクノで披露!★



これこそがドット絵じゃ〜
皆のモノわしにひざまづけ!!

イヌ　またお会いしましたね。おまけコーナーです。ここでは、ヤリジュン先生の描き下ろしドット絵を披露します。だてに正月休みを棒に振ってないって感じですね。

ヤリ　うるさい。黙れイヌ。わしがちょこっとだけ本気になれば、このくらいの絵はいくらでも描けるという証明じゃ。ゲハハハハ。

イヌ　なんだか下品な笑いかた♡



⬅ピクノさん、ご近影。ペン入力なの。

やったね太っ腹!!
でも肥満じゃないよ

プレゼント

ヤリジュン先生もお気に入りのグラフィックコンピューター〝ピクノ〟にカードソフト『モンタージュ』をセットして3名様にプレゼント！　はがきで下記まで。2月末日必着ね!!
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社
『ファミ通ドット絵講座・ピクノ』係
カモンベイベー

ヘビのように、まだしつこく

募　集

第3回大会の告知です。『マリオペイント』などの、家庭用のツールを使い、ビデオで録画したドット絵をファミ通編集部、「ドット絵講座」係まで送ってください。もちろんピクノも歓迎。題材はオリジナルであることが条件。ビデオは返却できません。ご了承ください。不屈のドット絵師を求みます。ヤアヤアヤア。
カマンベール(チーズ)



アロハの国から ABC



The convenient key word from Hawaii

ハワイ流英会話

文：桃栗多希子

アメリカはドラッグ天国 トイレットペーパーみたいに 何でも手にとって買えちゃう

アメリカで生活するにあたって驚いたことのひとつに、〝スーパーでもフツーに薬が売られてる〟ということがあるの。レタスやパンと同じように陳列棚にズラリと並べられた薬を見たときは、ほんと驚き＆喜び。だって日本じゃ高そうな薬はガラスケースに入ってるか、客の手が届かないカウンターのむこうに置いてあるでしょ？

日本の薬屋さんのいいところは、「頭が割れるよーに痛いんですがなにかいい薬ありませんか？」

って問いかけると、それに見合った薬を紹介してもらえるところだと思うんですが、私はそれに常々不満を抱いてたんです、じつは。薬屋さんにシャンプーやトイレットペーパーを買いに行くたびに、「ガラスケースに入ってる薬の効能書きをすべて読んでみたい！」

っていう衝動に駆られてたのん。しかーし！　アメリカでは何でも好きな薬を手に取って見ることができちゃうのだ。さすが自由の国。

そうそう、私の友だちにモーレツなドラッグ野郎がいるんだけど、コイツがまたスゲエんだ。なんにも悪いところなんてないのに、遊びで鼻炎のカプセルを10粒くらいいっきに飲んじゃったりするの。そーするとどーなっちゃう？　って聞いてみたところ、「全身から水分がぜ～んぶ抜け出た感じ。喉も鼻もカラカラ」

「It's not like getting drunk, You get really dull, Then you fell sick and puke」

（ラリるとかそーゆー感覚じゃなくて、すごくだるくなるの。そのあと気持ち悪くなってゲロゲロ）

なんだそうだ。む～、危険。でも彼はいくら具合が悪くなっても一向にこの遊びをやめません。あー、きっといつか死ぬぞ。よい子のみんなはマネせぬように。ちなみに私はこういう危ないことをしたいがために薬が好きなんじゃないのよ。誤解されるとヤだから一応書いとくけどさあ。

で、私がアメリカで買った薬というのはですね、まず、チョコレートの便秘薬。知人に勧められて買ったんだけど、これがなかなか。チョコ➡食べると太る➡でも出るから大丈夫➡こりゃ便利！　みたいな。あとは液体風邪薬。これは夜寝るまえに飲むんだけど、アルコールが入ってて飲むと少しポヤ～ンとなる。そうするとよく眠れるし風邪も治って一石二鳥。だけどすごくマズイの。甘くて臭くて、まるで食器用洗剤飲んでるみたい。

変わりダネとしては、耳のなかを掃除する薬。まず透明の液体を耳のなかに垂らします。耳のなかに入るとドロドロしてるから水のようには簡単に出てきません。で、しばらくそのままにしたあと、おもむろに付属品のスポイトを取り出し、チュッと吸えばオーケー。耳に水が入ってるような感じが気持ち悪くておもしろいし、その付属品のスポイトも、いちじくカンチョーみたいな形でとってもキュート。日本でも売ってるかしら？

ところで、さっきのドラッグ野郎が言うには、「日本の薬もなかなかいいものがある」らしいの。彼のお気に入りは、フィニッシュコーワ（喉にシュッとかける喉の薬）。いつも持ち歩いて気分転換にシュッシュするんだそーな。それに長年愛用してるのは、なんと正露丸。

「Just suiffing this smell makes me crazy」

（このニオイを嗅いだだけでイッちゃいそうだよ）

なんだって。しかも彼は正露丸を万能薬だと勘違いしてるみたい。

「With this help, my diarrhea, headache and my mom's stiff shoulders got well」

（コレのおかげで下痢も頭痛も、母ちゃんの肩こりも治ったよ）

なんだかめでたい人ですね。



たくさんあるよん。

今週の必習キーワード

With this help, my diarrhea, headache and my mom's stiff shoulders got well.

（おかげで、下痢も頭痛も、母の肩こりもよくなりました）



ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

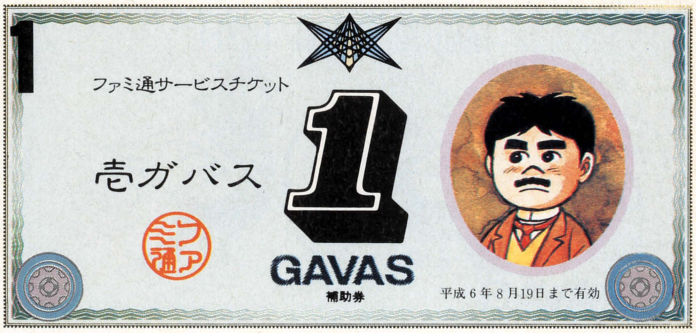
ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥答え（何月何日号のクイズか明記）を書いて、ファミ通編集部「ガバス」係まで送ってね。

今週のクイズ（○のなかに文字を入れよう）
今週号で攻略しているレースゲームは？

F-○ GRAND PRIX PART Ⅱ

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1993年２月19日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第103回

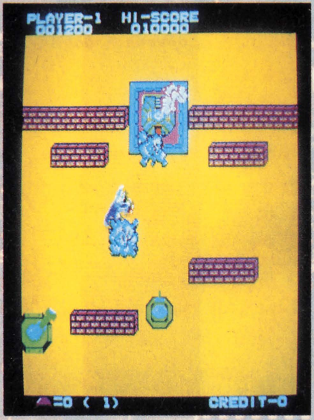
1983 TAITO FRONT LINE

文責:渋谷洋一
協力:漆原龍之介

戦車搭乗



▲白兵戦のシーン。敵は正面や左右のしげみに隠れていたりする。銃のほかに、強力な手榴弾で一掃することもできる。



▲青い戦車には搭乗できる。小さい戦車は機動力が高いが、機銃しか撃てない。最終目標となる敵本拠地はこの砲台だ。

『フロントライン』は'83年にタイトーが発売した戦場アクションゲーム。操作方法は特殊で、'79年の任天堂『シェリフ』のように8方向レバーと8方向チャンネルスイッチで行なう。チャンネルスイッチに慣れるのには多少時間を要するが、当時のコントロールパネルは現在のスタンダードな筐体とは異なり、筐体に対し垂直に取り付けられていたので、それほどやっかいなものではなかった。むしろ、一度慣れてしまえば、銃さばきも華麗であたかもランボーのように強くたくましい、スーパー兵士になれる可能性を秘めた操作系だといえる。

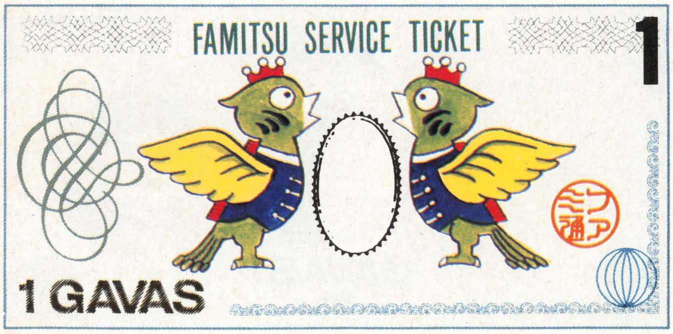
はじめのステージは、ひとり敵陣に乗り込む白兵戦だ。8方向レバーでプレーヤーである兵士を移動させ、8方向チャンネルスイッチで、銃の方向と発射。そしてそのコントロールパネルの中央にあるボタンで、手榴弾を発射することができる。進む道の正面や左右にはしげみがあり、敵兵はその影に潜んでいる。プレーヤーの兵士が近づくと飛び出して攻撃を仕掛けてくるので、あらかじめ広範囲に攻撃が可能な手榴弾で一掃しておくのが良策だ。手榴弾は正面にしか飛ばないので、左右のしげみから飛び出してくる敵は、銃で叩くしかない。さらに左右から大きな岩が転がってくるし、地面には地雷が仕掛けられている。最初のステージから非常な困難が待ち受けているというわけだ。

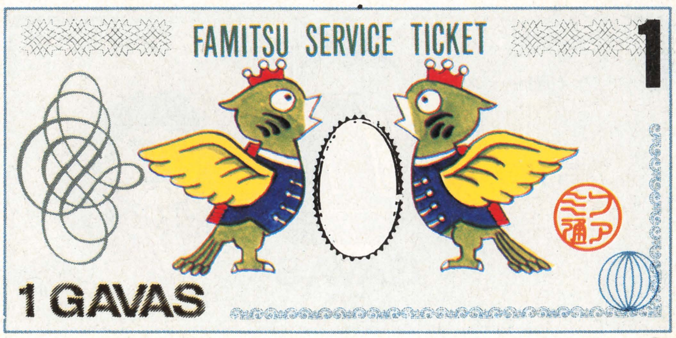
ある程度突き進むと、戦車戦のステージへと突入する。ここには2種類の青い戦車が何台か放置されており、戦車に搭乗するには、手榴弾を発射するボタンを使う。小さい戦車は移動速度も速くて機動力が高いが、大砲を備えておらず、2度の機銃掃射でやっと敵の大型戦車を破壊できる程度の攻撃力だ。大きい戦車は動きが鈍いが、一撃必殺の大砲を発射することができるので、こちらのほうがいくぶん有利だ。

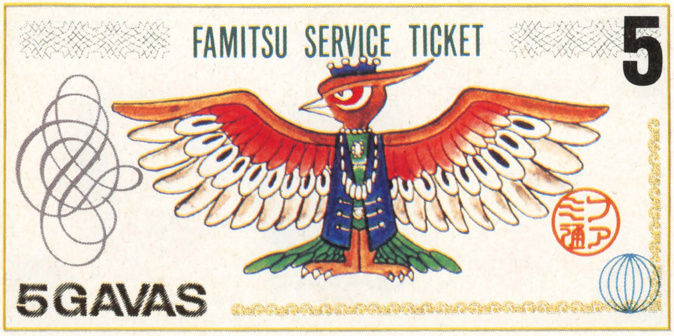
ところでこの戦車戦ステージでは、戦車を乗り継いで、あえて先へ進まずに永遠にスコアを稼ぐことができた。スクロールアウトさせれば、同じ場所に何度でも搭乗できる戦車が出現する。そのうえ制限タイマーもなければ、永久パターン防止キャラクターも出現しなかったため、永久パターンによる長時間プレーが可能だったのだ。

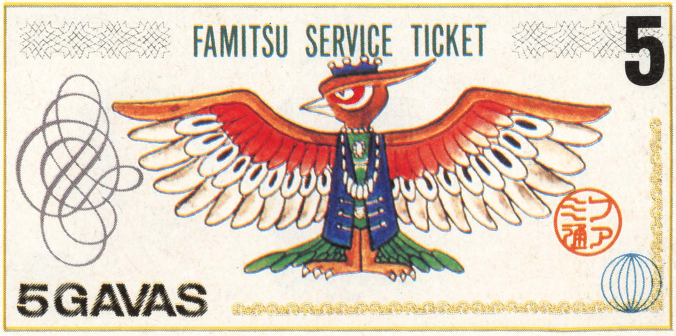
最後の攻撃目標である敵の本拠地は砲台で、最後の敵にしてはあっけなく倒すことができる。なにせ砲台は移動しないし、発射する弾は自機と同様、8方向にしか飛ばないからだ。とっつきにくい操作のゲームであったが、結果的には大きなヒットをおさめた。

※補助券ガバスをメタリックガバスと取りかえることはできません。









元祖 水玉本舗

WATER BALL

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：キョロちゃんランド



水玉先生に励ましのおたよりを出そう。あて先はファミ通水玉係まで。

LETTERS
伝言板

わが編集部には西やんという愛すべき男（デザイナー、28歳）がいる。彼は無類の対戦ゲーム好き。凡人には到底マネのできない凡プレー（西やんプレー）を３秒おきにくり出すテクニシャンだ。

『ドラクエ』休み、『ゼルダ』休みをやらかして順調に上司の信頼を失ってきたが、予想どおり『ＦＦ』休みもやらかしてしまいました。男31歳にして、このまま突っ走ってしまうべきでしょうか？
（東京都　ブラボー津田　31歳）

31歳にもなってゲームのために会社を休んじゃいけません。私なんか、若干28歳の若さで、仕事のふりをしながらゲームする技術を体得したので、けっして休むなんてことはありません。見習え。
当たりまえだの編集者

少しまえ、友だちに「ファミ通のことどう思う？」と聞いてみたら「ただのゲーム雑誌」と答えた。先日その友だちに同じことを聞いたら「ロマン」と答えました。彼にいったい何があったのだろう。
（三重県　会員番号６）

近年の研究によると、南米の高地民族が使うエルバニョール語で、ロは「ただの」の意味。また、マは「ゲーム」、ンは「雑誌」の意味を表わす。すなわち、ロマンは「ゲーム雑誌」の意。おそらく彼は、ボロロン・ゾ・ボンニョリータ著『基礎エルバニョール語の研究』を読んだにちがいありません。
エルバニョールな編集者

友人の部屋へ上がったら、なぜかギターを持ち、口から血を流していた。いったい何をしていたんだぁ〜!?
（大阪府　シヴァ　13歳）

いわゆる生ギターってヤツだよ。ギターを生でバリバリ喰うっていうアレ。ブギソンのポスレールの'68年物の蟹味噌風味とか、フェンターのスラトトの'74年物のわさび醤油和えとかは、美味中の美味としてボイラー技師たちに人気だ。
揚げ物料理では、ブギソンのＶ型に揚げたフライが好きな編集者

巨人のマスコットキャラが超ド級に嫌い!!　あんな生き物が実際にいるわけねーのに偉そうだ。死にさらせ!!
（広島県　ユウジローの復活を快く思わない高藤雷軌　15歳）

実際にいる、いないは別として、私は大の巨人ファンだが、あのジャビットだけは好きになれない。もちろん大森と上田もキライだ。ところで、顔に穴が空いてるってのは、ちょっとゴメンって感じ。バケモノという設定なら納得できるが、いみじくも可愛さを要求されるマスコットには天地がひっくり返ってもなれないと思うのだが、いかがなものか。
最近顔面崩壊ぎみな編集者

最近気づいたんだけど、オカマのＭって水ピンじゃないん？
（福島県　タラちゃんの法律　18歳）

ピンポンピンポン大当たり〜!!　ズバリ賞のタラちゃんの法律さんにはハワイ10日間の旅をペアでご招待な一んてするわけないでしょ。あら、水ピン、ごめんなさい。水ピンは女ならだれでもってタイプだったわよね。だけど、アタシ、オカマのＭちゃんは水のドボドボしたたる美貌の男の子しか相手にしないのよ。ちなみにバイトＹこと、生ける鼻血噴出マシンよねすけは、どっちもオーケーらしいわよ。ダブルハンターチャンス！
ピピピピピ、ピロのオカマのＭ

なぜ、ファミ通では、スムーズをスムースと書くのですか？　気持ち悪くてかなわんです。
（福岡県　木下耕一）

そうそう。スムースって気持ち悪いよな。でも、スムースのほうがスムースインって感じはするね。スムーズインだと、つい「スムーズイン朝〜っ！」て叫びたくなっちゃうから困ったもんだぞ。



英語の発音はスムーズのほうが原音に近いと思う編集者

ガバスはいらないから、はがきを載せてくださーい。なんて奴は認めない。もっと、貪欲になれ!!（青森県　青春と原子力）

いやべつにいいよ。ガバスを送る手間が省けていいから。ふふふ。
省エネ推進派の編集者

編集部に、あまりにもハイレベルなギャグを言ってしまい、周りの人を臨死状態にしてしまった人はいませんか。
（北海道　セガマン）

あまりにハイレベルなギャグを連発しているうちに、自分が臨死してしまい、ふと気がつけばきれいな花畑のなか。ヘンな老女に連れられて進んでいき、橋の上を渡ろうとしたとき、「おーい、原稿早くしろよ！」という声に呼び戻され、たったいま伝言板の原稿を書いている人はいますよ、ここに。
それオレじゃんの編集者

阪神タイガースのファンになってしまったのはいつのころからか。オレは阪神タイガースのエースのマウンドに立ちたかった。そして、掛布と語り合いたかったんだ。信じてくれ、亀山さん。
（大阪府　楠井康晴　21歳）

エースのマウンドは格別だからね。土が違うんだよな。ふつうのピッチャー用のマウンドは大分産や熊本産の赤土だけど、エース用特注マウンドだとアメリカのグランドキャニオン産の0.05ミクロンの小さい粒子だもん。しかも、赤いロバがわざわざ谷底から運び上げたヤツだからなあ。手間も掛かってるし、ワンポイントにハナ・エモリの蝶マークも入っているし。あれには一度立ってみたいよね。
グランドキャニオンで野球の試合をして負けたら土を袋に入れて持って帰るのが夢の編集者

俺は、ファミ通を買うときに、本屋の人に300円を渡して、「おばさん、釣りはいらないぜ」と言って立ち去るけど、合併号のときもそうしているので、おばさんが得をしているのか、自分が得をしているのか、俺は頭がよくないのでわからない。誰か教えてくれ。たのむぜ！（香川県　お坊さん）

四捨五入して平均してみれば、近似値はあいこぐらいでしょう。
数学は苦手な編集者

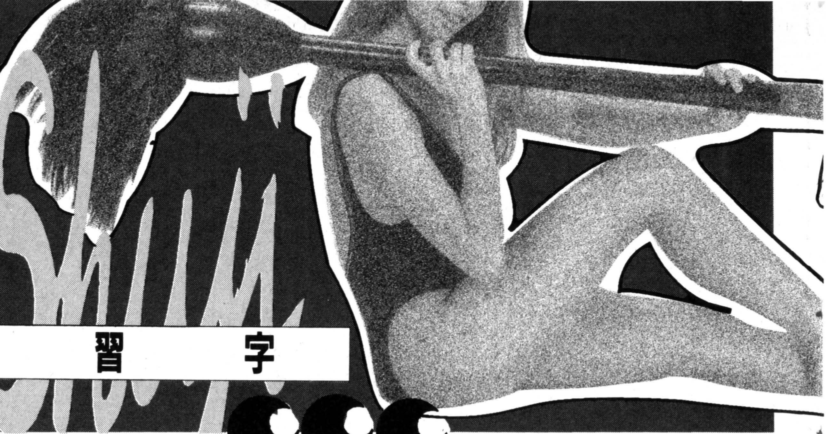
PCエンジン通信、ファミ通町内会というコーナーに私ははがきを出してきた。そして採用されると飛ぶように喜んだ。いろいろなコーナーに採用された。そしていままで気づかなかったことに、いま気がついた。そう、ファミコン通信の編集者さんや読者さんたちへの敬意と感謝の気持ちだ。いままで私は敬意と感謝なんて思ってもいなかった。正直に言って、採用されても「あ～採用されたの」という感じで終わりだった。本当に、そんな感じでファミ通を読んでいた。これは編集者さんや読者さんたちを侮辱しているも同然であった。そして私はいま思う。あの、採用されたときに飛んで喜んだ自分に戻りたい。編集者さんや読者さんは「なんだコイツッ!!」と思うかもしれない。いや、思われなくてはいけないと思う。ここにお詫びさせていただきます。編集者さんや読者さんが許してくれるまで、はがきは出しません。さようなら。（秋田県　プチワラ）

この伝言板というコーナーには、さまざまなはがきが毎日何十通と送られてくる。常連、初めて出す人、ただガバスくださいという人、載せてくれと哀願する人、載せないと殺すと脅す人、日常の出来事を綴ってくる人、ギャグを考えましたって送ってくる人、メタリックガバスって何ですか？　とか、森下万里子はどうしたんですか？とか、質問する人……。伝言板あてにきたはがきは、オレはすべて目を通す。オレ以外にも数人がすべてのはがきに目を通している。その全員がボツにしたとき、はがきははじめてシュレッダーに掛けられる。おもしろくても内容がヤバくて載せられないものなんかは、誌面に載らなくても編集部じゅうで回し読みされたりする。アルツ鈴木あてとか、個人あてのものは、そいつの机まで運ばれる。ほかにも編集部の人間が誰も知らないような蘊蓄が書いてあったりすれば、みんなで、へーそうなんだ、と感心して読み回す。読者のなかには、ボツになったら何の意味もないと思う人もいるかもしれないけど、ボツでも何でもとにかく全部読んでいるし、それを読んでいるときが楽しいのだ。ボツになっても印象に残るものもあるし、ボツばかりでも送られてくる数が多いと自然と親近感が沸く。プチワラも、はがきをたくさん送ってくる。誌面に載るのは、ほんのごく一部だ。でも、ボツになったはがきでも、プチワラの近況がわかったり、へえ、そんなこと考えるのかと感心したり、そんなはがきの一枚一枚がすべてオレの心を和ませてくれた。だから、ここでお礼を言いたい。どうもありがとう。オレはプチワラファンだ。だから、プチワラのはがきをこれからもずっと読みたいと思っている。だから、これからも送って来てほしいと思う。それから、このコーナーにはがきを送ってくれるすべての読者に感謝し、敬意を表わしたい。
ということで、プチワラ先生、また送ってきてね。よろしく。
マジでプチワラファンの編集者



しかも西やんは、"西やんマジック"という秘技の使い手でもある。この技は、体型の話題が出るやいなや（電子時計では0.03秒以内）、美しい球面状にふくれたお腹を一瞬にして平面化するというビックラしちゃうくらいスゴイ技だ。

おたよりのあて先は164ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。



美・人・と お習字

ファミ通町内会 FAMITSU CHONAIKAI

チロ（仮名）へ。愛車の前輪にお小水をかけるのはやめてくれ。サビてきたじゃないか。

金のビラビラ賞 2000ガバス

インテリ猿坊主
（インペリアル・フォース）
by 食べ物を与えないで下さい

博識で悟りまで開いている猿。こんなやつにだけは、教わりたくない。

東京都 ゲイル

銀のビラビラ賞 1500ガバス

裏の門
（修羅の門）
by 金さえあれば……

時期が時期なので、本心かもしれない。なるようにしかならんよ。ヒヒヒ。

新潟県 猫邪丸

すまたな人々 各1000ガバス



鳥取県 川光隆之輔
医院じゃ金丸くん
（忍者じゃじゃ丸くん）
by 反省だけなら竹下（サル）でもできる

こっちは病気でも税金払ってるんだぜ、くそじじい。

茨城県 半ケツ太郎
大麻ギャル
（タイムギャル）

根拠はないが、きっとボディコン。しかもうまい。

栃木県 山田祐巧
いきなり獣医さん！
いきなりミュージシャン

いきなり乳児さん！ ちうのを考えました。だうでせう。

新潟県 十四代石川五右ェ門

（サーク）
役 立直、一発、平和

ざんく（3900）。1000、2000。または1300オール。

予選通過のみなさん 各500ガバス

政界分裂とかいっても、どうせ一党独裁は変わらねーから心配しなくていいぞ。**摩陀羅2ひろし**か〜、もしかしたら術が使えるかもしれないね。**毛が…**。日本史のテストで困ったとき、鈴木氏や山下氏と書いても、当たることはまずない。でも**藤原氏**なら、まぐれで当たる確率がグンと高くなる（当社比）。毎月25日の居酒屋のトイレは、当然のように**へど置き場**だ。**デンジャラス!!〜大木凡人〜**って、安全なんじゃないかな、どうでもいいけど。

東京都 M.T.
政界分裂
（聖剣伝説）

北海道 佐々木誠
摩陀羅2ひろし
（かまやつひろし）
by 実はカツラ

兵庫県 テール
毛が…
（セガ）
by 何なんだよ

大分県 ターザン鈴木
藤原氏
（つちわらし）

大阪府 すうくん
へど置き場
（エドノキバ）
by へどって何だ？

大阪府 ロシアン
デンジャラス!! 〜大木凡人〜
（アンジェラス 〜ホーリー・ナイト〜）
by 街かどテレビ

GAVAS 変則ガバス制

第5回 なんでもTOP20

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。
特等席は969ガバス、2等席には各569ガバスを進呈!!

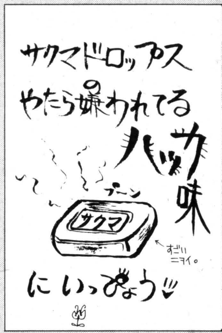
順位		得票	順位		得票
1	かりあげ正太	66	11	「岡戸孝宏(奈良漬)、秘書を返しなさい」	15
2	忍者増田	45	12	2年7組の松井英行君	14
3	かえってきた奥山新	31	13	浜野喬士と佐藤敦	13
4	池田圭	29	14	LINDBERG	10
5	砂利真理子苦愛	24		つるちん田内	10
	mamiのRADIかるコミュニケーション	24	16	Sa・Ga2	9
7	大好きな松井菜桜子と水谷優子	21	17	宇宙一かわいい観月ありさ	6
8	デーモン・オーケンのラジオ巌流島	20		さだまさしのセイ!ヤング	6
	セーラームーンおたく北原良仁	20	19	ミサイルコマンド	3
10	ヘアーサロン松実	16	20	三石琴乃、青年の主張、兄弟誌ログインほか	2

●選評　1位の「かりあげ正太」は、東京のたとぺより。1枚ずつ鉛筆で書いた苦労に乾杯。ファミ通の兄弟誌ログインの「忍者増田」への投票は愛知のマスカットより。まきびしを撒きながら増田も喜んでたぞ(推定)。「かえってきた奥山新」の票は神奈川県のHより。奥山ってだれ?

●おはがき大々々募集ぅ～!　は、はがきが少なすぎる。みんな、いったいどうしちまったんだ。ほれ、いまごろなら、残った年賀状とかいっぱいあるでしょう。ニワトリと謹賀新年のスタンプが押してあってもかまわないから、なんでもTOP10におはがきください。おねがい。

今週の特等席

1票(25位)



長野県 蛍光ぴんく

●選評　そんなに嫌わなくてもいいじゃないか。かわいそうな気がしてきたぞ。

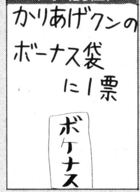
2等席な人々

1票(25位)



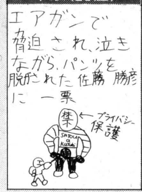
福岡県 橘きくこ

1票(25位)



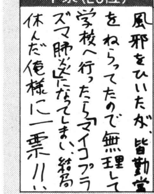
埼玉県 海原シンザン

1票(25位)



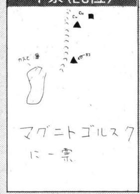
北海道 バカ檜垣

1票(25位)



埼玉県 ゴロリンピック

1票(25位)



大分県 モトグッチ

1票(25位)



栃木県 プチワラファン

GAVAS 各1800ガバス

読者の4コマ

広島県 ユウジロー

マンガ大賞に応募した。どーなったかのー。はよーしりたいー。



●選評　量産体制に入ったユウジロー。疲れたら、すこし休んでもいいぞ。ゆるす。

埼玉県 メスカリン中毒

人体プラモデル女タイプは貴重品です。南極にいけば売ってます。



●選評　下ネタはダイレクトじゃないほうが採用されやすいのだ。こーゆーのとか。

GAVAS 1000ガバス

人生設計

超大金持ちの家に生まれる。家には何人かの使用人がいる。山田もそのひとりだ。山田はオレより一歳年下の女の子で、孤児院で育ったらしい。そして、いつもやさしくしてくれるオレにほれていて「ぼっちゃまのためなら私どんなことだってしてします」とか思ってる。身分の違いからも、かなわぬ恋だと思っているが……。

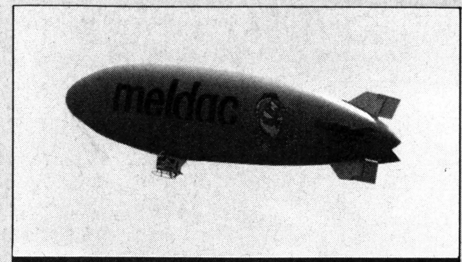
埼玉県 竜崎凱

●選評　うわ～い、ロマンチックすぎてヘドが出そうだ。でも、正直なやつは好きだぜ。特別に90点をあげよう。

生活のアイテム④

黄金色に輝く5円玉は、人生を攻略するうえでぜひとも手に入れておきたいアイテム!　困ったときの神だのみ、盗人をつかまえるときなど、5円玉はどうしても必要だ。また、どじょうすくいのとき5円玉がないと、マッチ棒を使わなくてはならない。これは悲惨。マル秘テクとしては、耳にはめて、まんなかの穴から耳毛をごっそり出す。これで、生意気な女子供も一発で地獄行きだ。

GAVAS 800 ガバス それいけ天狗!



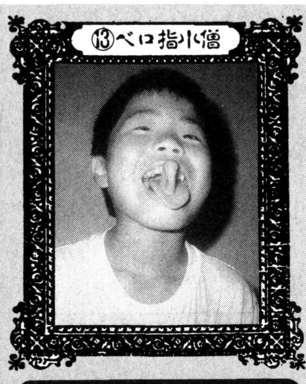
東京都 近藤哲男

『暴れん坊天狗』のアドバルーンです。

●選評 さすがメルダック。でも天狗の顔がちょっとだけマヌーだね。

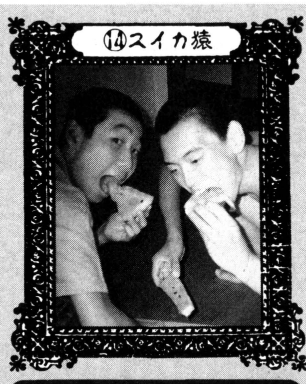
GAVAS 各999 ガバス 妖怪101匹大図鑑

⑬ベロ指小僧



茨城県 ムク

⑭スイカ猿



兵庫県 さるまた一郎

GAVAS 1000 ガバス ちょっとイヤな木です

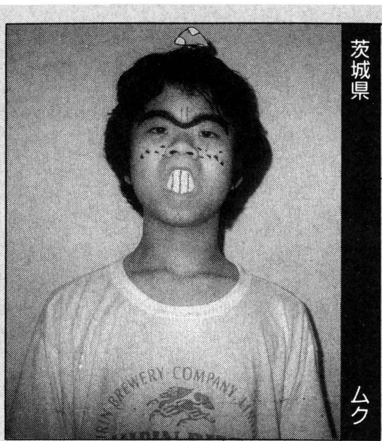

コンパクトなリンゴの木
バレリーナツリー
コンパクトで側枝が伸びず直立性でスリムなリンゴの樹です。
花も果実も幹のまわりに密生し、春には美しいリンゴの花のポールとして、秋には鈴なりの小さなリンゴが実ります。
家庭で手軽にリンゴ作りが
バレリーナツリー
リンゴの樹苗
❶メイポール❷ボレロ
各3,800円

福岡県 ニャンコ

ツリーの横のバレリーナはなんだ? 関係ないがタレ目だ。

●選評 リンゴの木の横でポーズを決めるバレリーナ。でも、このネーミングには、あまり意味がないような気が……。

GAVAS 2000 ガバス 本当にこんな顔なのか? ちょりそ登場!



茨城県 ムク

ちょりそさんを発見しました。証拠写真です。

●選評 私は実物の顔を見たことがないのでなんとも言えませんが、頭にキノコは乗ってないと思います。

GAVAS 800 ガバス オレは怪力



岐阜県 死撃

力持ちのガキでした。

●選評 ハリボテを持ち虚像のなかでまどろむクソガキ。もとい少年。

GAVAS 666 ガバス 毒で死ね!

[redacted]
▽ふぐ調理未経験可11時～夕6時
時給千50円58歳迄交費550円食付
短期勤可 道頓堀御堂筋[redacted]

大阪府 トトロや～

なかなか激しい店を発見しました。今度食べにいきます。

●選評 う～ん、未経験で58歳のオヤジがフグの毒を取り去れるのか?

GAVAS 各777 ガバス 単発イラスト道場



千葉県 雪竹太郎



香川県 那鬼

GAVAS 888 ガバス 父さん物語

派遣(はけん)して黒人をおさえ，トーサンらを捕えた。トーサンはフランスに送られ獄死(ごくし)した。

神奈川県 ふじけ～

教科書で見つけました。波乱の人生だと思う。

●選評 世界中の父さんはいつもつらい立場に置かれているのです。

香山リカさん超好きです。あなたに会えるのなら精神病にだって10万回はなれます。宇宙人にだって襲われます。難しいことはよくわからないのですが(バカ)、あなたの笑顔が見られるなら目に座薬を入れるのも恐くありません。でも、尻に目薬は勘弁して下さい。 北海道 川村ハルト

最低限の常識

最近、あいさつもできない人が増えているようです。彼らの言い分は、「僕は敬語が使えません」、「私は日本語をよく知らないのです」、「オレはパンクスだからな。犬にはなれねえよ」、「あいさつってなに?」などなど。そこで提案。あいさつのかわりにボビーハローなんてどうでしょうか(注:ボビーハローの説明は次号!)?

GAVAS 各555 ガバス

私の報告書
Watashino Houkokusyo



◎マコーレ・カールキンの回し蹴りをくらった。
静岡県 ヨッシー

◎夜中のコンビニは天国だと思う。
東京都 ミハエル・シューマッハー

◎友人の大門は自分を時の妖精だといってきかない。
東京都 おばけのブリザガ

◎このごろ好きでもないヤツと友だちゴッコするのにも疲れてきた。
東京都 天才セッター有尚

◎ドリフターズが戦場へ向かう夢を見た。
鹿児島県 ミッドナイト折田



◎宅配ピザを頼んだ。来なかった。
静岡県 はなたかだか

◎頼むから両手で股を挟んで、「クレーンゲーム」とつぶやくのはやめてくれ。
岐阜県 サタン

◎昨年のクリスマスは犬と踊っただけだった。
福島県 タラちゃんの法律

◎目玉に注射された。
茨城県 チャイルドラムネ

◎眼球が破裂した。
青森県 ドラグレード

◎広井君の家に遊びに行った。狭かった。
奈良県 朴才

◎病院でバリウムのおかわりをした。
福岡県 チョコボールタモン

◎弟が顔にポン酢を塗っていた。
福島県 タラちゃんの法律

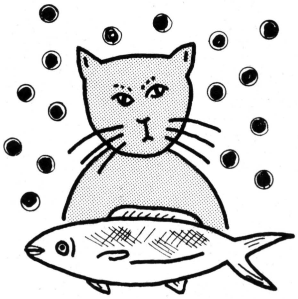
◎友だちを食べた。
岐阜県 市橋孝文

◎オレの家の犬を見たら、なんか死にそうだった。
茨城県 ラムネ

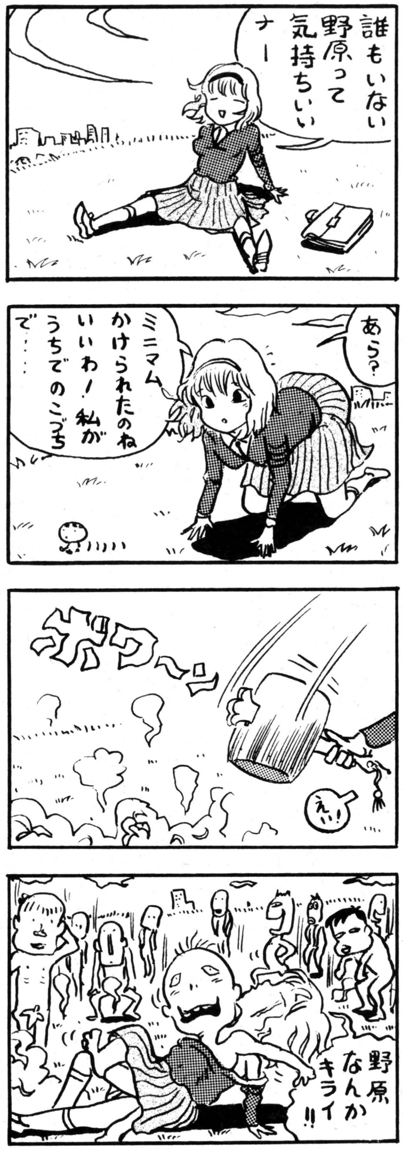
◎うちの塾の先生を「先生」と呼ぶと、「なんだ生徒」と言い返してくる。
東京都 前田慶次

◎曹操のことをバカにしたら、光栄につぶされた。
東京都 575

◎ネオジオが壊れた。100メガショックだ!
埼玉県 長江定生



りろりろ
田中ひでお





三重県 キュラ

投稿のオキテ

◆いつもホットな投稿をありがとう。今回は最も問い合わせの多い、掲載されるためのコツってやつをど〜んと紹介してしまうぞ。題してファミ通町内会常連への道(女地獄淫闘編)。
▲まずは以前ファミ通町内会常連、現在はファミ通おつかい番長としてご活躍中のちんこ中堀さん(19)のコメントだ。
◆「掲載回数は30数回ぐらいです。コツはとくにないけど、おもしろいはがきを何枚も出すことかな」。
◎う〜ん、・だれでもわかる価値のない意見だ……。担当の意見をチョっとだけ言わしてもらえば、投稿のオキテを守ってしっかりとはがきで投稿してくれる人かなあ。ちんこ中堀はどうだったのだろう?
♀「もちろんはがきで応募してましたよ。だって封書だと忙しい編集部の人が読んでくれないかもしれないし……」。
♂う〜ん、さすがは元常連。こんなに礼儀正しいヤツなのに、怒ると、とっても恐いのはなぜなんだろう?
◎とにかくはがきでの投稿が常連への最初の一歩ってやつだ。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

OH! MY GOD

●2月5日号の特集ビンボーゲームライフにおいて、テレビ番組『ザ・ゲームシティ』と『バーチャル情報局』のネット局および放送日時が入れ替わっていました。また同号の新作ゲーム発売日スケジュール表において、『日本プロ麻雀連盟 極(仮題)』の発売元がサイクロンとなっていますが、これはアテナの間違いです。謹んで深くお詫びを申しあげます。

URANAI ドーン 開運 コーナー

占う人
福田有宵先生



福田先生監修の易ソフト『易占機関』は、2月15日発売予定。PC-9801用デース。

今週の運勢　2/8［月］→2/14［日］

1月生まれ　停滞運。対人面は、人のあとについておとなしく。ふたつの困難が待ち受けているが、解決は長引く。スポーツで皮膚を鍛錬しよう。金運、異性運不調。4と9、緑とオレンジ、マスコット人形、月曜と金曜が吉。

2月生まれ　不運だった人は好転。ツイてた人は平凡。希望を叶えるための準備をしよう。秘密は厳守のこと。勉強運は難問解決に挑み吉。異性運、望みを捨てるな。1と6、黒と青、貴重品を入れる箱、水曜と土曜が吉。

3月生まれ　社交面好調。妥協と寛容の精神でいこう。約束を破って文句がきそう。趣味とレジャーはほどほどに。父親とはうまくつき合おう。異性運は、グループ内で近々チャンスあり。4と9、白と黄、鞄、火曜と日曜が吉。

4月生まれ　前半は決断力がなく迷いやすい。後半は外出が増える。噂と陰口は聞き流せ。スポーツは、2〜4人で対面する種目が吉。異性運は、友人なら獲得できそう。3と8、赤と青、ジャンパー、観葉植物、月曜と木曜が吉。

5月生まれ　平凡運。野心を抱いて動くと障害に出会う。他人の領分には立ち入るな。オシャレはいいが、サマにならないと笑われる。異性運、強引さでデートくらいはイケる。2と7、えんじ、カスタネット、水曜と金曜が吉。

6月生まれ　温室ムード。やる気を出そう。週末に失言でモメそう。失せ物は箱のなかにある。北から東の方位は用心。健康運、上の歯と腕の筋肉に注意。異性運、相手から誘いあり。1と6、ピンク、ゴミ箱、月曜と日曜が吉。

7月生まれ　週初め不調でも、後半に期待。くり返し作戦でねばれ。頭を使い、まず考えてから実行。金運は末吉。健康運、持病の再発がなければ好調。異性運は4度目に手ごたえあり。1と6、黒と茶、ペンダント、水曜が吉。

8月生まれ　自分の意見は捨て、チームワーク優先。専門分野での活躍が見込めそう。勉強は友人といっしょならスムース。家庭では不意の来客あり。異性運、競争が激しく旗色悪し。3と8、黒、洗顔石鹸、木曜と日曜が吉。

9月生まれ　2回のよろこびあり。だが2回目は、調子に乗ると失敗。財布の締め忘れなど、うっかりミスに注意。スポーツは、ハードな練習がイヤになりそう。2と7、えんじ、ふたつでひと組みのもの、火曜と土曜が吉。

10月生まれ　先手必勝でいこう。連絡洩れなどで孤立しないように。帽子のかぶりかたや髪型はキチンとすること。スポースは朝の練習が吉。健康運、入浴は十分に。5と10、黄とオレンジ、一輪差しの花、土曜と日曜が吉。

11月生まれ　二兎を追うと何も得られない。目的を一本に絞ろう。対人面は上下関係を大事に。靴や持物、教科書などを間違えないよう注意。勉強は、競争より弱点を強化。5と10、青、レトロな品、七福神、月曜と金曜が吉。

12月生まれ　順調運。だれにでも誠意を尽くし、素直に聞くことが吉を呼ぶ。電話より、会って話すほうがよい。金運、健康運良好。異性運は、ビルや丘など高所で出会いがありそう。4と9、赤と白、日記、火曜と日曜が吉。

迷える子羊救済

不思議な夢を見ました。満月がつぎつぎと奇妙な形に変わっていくのを、何人かの人と歩きながら見ているのです。やがて森のなかに入っていき、枝が途切れ月がよく見える場所で立ち止まり、満月に戻るまで月を眺めていました。この夢にはどんな意味があるのでしょうか？　（千葉県　大竹由紀子）

満月は希望や目的、形が変わっていくのは、それがまだ成就していないことを表わしています。障害が出たり自信を失ったりなど、まだ不安定な状態なのでしょう。しかし月がよく見える場所は、希望を持ち続け、努力していることを意味しています。また、いっしょにいる人々のなかには協力者がいます。けっして不吉な夢ではないので安心してください。恋愛、仕事、旅行などさまざまな期待を含んでいるので、今後を楽しみにしましょう。

●のど元過ぎれば熱さ忘れるというが、飲み込むまでの苦しみは本人のみぞ知る。はがき待つ。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



怖　ライガーさん、ぼくの悩みを聞いてください。ぼくは生まれてからいままでの15年間、家族以外の女の人と話したことがないのです。なんかしゃべりかけるのが怖くて……。このままでは一生女の人とは話ができません。どうしたらうまく話せるようになるでしょう？

岡山県　X戦士　15歳

熟　いままでやってこなかったことを、とつぜんやるっていうのは難しいよね。私も中学時代は女の子のケツを追いまわしてたけど、高校時代はアルバイトやクラブ活動で女の子と話すひまがなかった。そのため、高校を卒業して間もないころは、女の子と話しづらかったよ。そのときどうしたかというと、女の子としょっちゅう話している友人と、いつもいっしょに行動したんだな。すると自然に話す機会が増えて、そのうち慣れてきちゃったわけだ。キミもこの手を試してみたらどうだ？

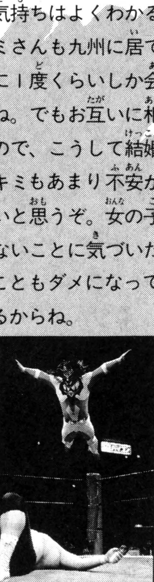
導　私はいま、新潟県の女の子と恋に堕ちそうになっています。しかしお互いに住んでいる場所が離れているため、気軽に会うことができず、毎日不安でしょうがないです。電話では本当の気持ちは伝わらないし……。私はこの先いったいどうすればいいのでしょうか？

山梨県　冷やし中華は冷やし中か

心　キミの気持ちはよくわかる。私のカミさんも九州に居て、独身のころは月に1度くらいしか会えなかったからね。でもお互いに相手を信じていたので、こうして結婚できたわけだ。キミもあまり不安がらないほうがいいと思うぞ。女の子が信用されていないことに気づいたら、うまくいくこともダメになってしまう場合があるからね。

心を伝えるにはまず相手を思いやることだ！

獣神に聞け！
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!





ぬいぐるみといっしょに彼女のハートもキャッチしちゃおう

電飾バチバチのデカイ本体と、かわいらしいぬいぐるみ、そしてシンプルでありながら奥の深い遊びかたで、カップルという財力あふれるお客様をゲームセンターのなかへ誘い込んでしまう魔法の遊戯、クレーンゲーム。こいつの魔法にかかった者は、目的の獲物を手に入れるまで、100円硬貨をジャンジャカつぎこんでしまい、あとで後悔の渦に溺れることになってしまう。それだけならまだいい。

これに女の子のオネダリ攻撃が加わった日にゃ、言われるままにぬいぐるみを捧げるミツグ君（死語、すでに埋葬済み）になる恐れも出てくるのだ。それを未然に防ぐためには、この特集を読んで正しい知識と情報を身につけるのが一番。てなワケで、今回の内容は新作ぬいぐるみの紹介と、新宿、渋谷でクレーンゲームをプレーしていたカップルへのアンケートの豪華2本立て。心して読むのだ！

●データのみかた●

★マークは5個で満点。知名度は景品になっているキャラクターがどれだけ有名かを示している。難易度はそのぬいぐるみの形状などから判断した、キャッチするときの難易度。オネダリ度は女の子から、「これ取ってよー」と頼まれる確率の高さを示している。また、最後の項目はその景品ならではのデータになっている。

七人のおたくシリーズ

セガ			
知名度	★★★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★★	そっくり度	★★★★


©フジテレビジョン

お正月に公開された映画『七人のおたく』。それに主演しているウッチャンナンチャンをはじめ、江口洋介、山口智子、そして主題歌を歌っているバブルガムブラザーズのふたりなどが、デフォルメされたぬいぐるみになって登場だ。ヒットした映画と同様に、ぬいぐるみのほうも人気が出そうだね。要チェックや！

サンダーバードセット2

セガ			
知名度	★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★	レトロ度	★★★★★

いま再び静かなブームをおこしている『サンダーバード』。以前発売されたぬいぐるみが予想以上の反響だったため、それに応えて第2弾がついに発売されたのだ。今回のセットは、サンダーバード2号などのメカ型が3体、スコットなどの人型が2体の計5体。ジェットモグラなんてカッコよすぎて思わず涙モン。



©1992 ITC Entertainment Group Limited.

ブタの女王様

システムサービス			
知名度	★★	難易度	★★
オネダリ度	★★	エッチ度	★★★★

ブタにSMのカッコをさせるなんて、いったい誰が考えたんでしょうかねぇ。でも、そのセンスの鋭さには脱帽ッス。見た目のインパクトも他のぬいぐるみより一段上で、異質な存在であることは間違いないが、傾いているから許す。でも、こんなぬいぐるみを部屋に飾っているのが見つかったりしたら、性格を疑われる可能性があるので注意しましょう。



©TOMY

ウルトラマンキッズ

バンプレスト			
知名度	★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★★	デフォルメ度	★★★★

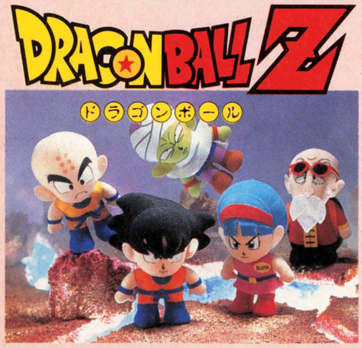
誰もが知ってるウルトラマンを、かわいくファンシーに仕上げたのがこの『ウルトラマンキッズ』だ。見てるだけでノホホン状態になってしまいそうなくらいカワイイよね。バルタン星人やエレキングも、ぬいぐるみになるとこんなにプリティーになっちゃって、全然別モノみたいなのだ。



©NHK・NEP・TSUBURAYA PROD.

ドラゴンボールZ

バンプレスト			
知名度	★★★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★★★	子供ウケ度	★★★★★



超人気アニメ『ドラゴンボールZ』のキャラクターたちが、クレーンゲームに登場だ。いままで出てなかったのが不思議なくらいだよね。今回のセットでは悟空、ブルマ、ピッコロ、クリリン、亀仙人の5人が発売されるのだ。このシリーズは人気があるので、次回作発売の可能性が大。次はどのキャラがぬいぐるみになるのかな?

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ 東映動画

NEWしあまねき

システムサービス			
知名度	★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★★	幸福度	★★★★



家内安泰、交通安全、安産祈願、悲願成就など、あらゆる頼みごとはこの『しあまねき』があればだいじょうぶ。見るからにありがたそうなカンジのする5匹が、君に幸せを運んでくれるぞ(たぶん)。5匹全部そろえちゃうと、ご利益も5倍になったりしてね。あーありがたやありがたや。

©OIKE

カップル50組に聞きました その1

一度ゲームセンターへ行くと、クレーンゲームにどれくらいお金をつぎこみますか?

1位	500円	19票
2位	1000円	10票
3位	取れるまでやる	8票
4位	100円だけ	3票
	その他	10票

クレーンゲームにかける金額は、思ってたより少なかったぞ。最近のカップルって、けっこう財布のヒモが固いみたいだね。もっと「取れるまでやる」ってひとが多いんじゃないかと思っていたんだけど。おもしろかった回答を紹介してみると、友だち5、6人といっしょに10000円くらい使って、ぬいぐるみを15個取ったとか、熱中しすぎて、気がついたら財布の中の1000円札が全部なくなっていたなんてのがあったのだ。何事もホドホドがいちばんってことですかね。気をつけましょう。

ラッキーベア

タカラ			
知名度	★	難易度	★★
オネダリ度	★★	シンプル度	★★★★



フワフワした触りごこちが気持ちよさそうな、オーソドックスタイプのくまのぬいぐるみ。首につけてる大きなリボンがおちゃめだよね。カラーも6色用意されていて、バラエティー豊かなのだ。飾りつけの少ないぬいぐるみだけど、そのシンプルなカンジがいいよね。シンプル・イズ・ベストってやつですかね。

©TAKARA 1992

F1グランプリ

テクモ			
知名度	★★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★	スピー度	★★★★★



1993年度のＦ１グランプリもあと少しで開幕。あせる気持ちをおさえて待っているファンの人も多いでしょう。そんな人は、この『Ｆ１グランプリ』のぬいぐるみなんかどうかな。1993年のＦ１界では、こんなまるーいクルマが流行るかもしれないね？

カップル50組に聞きました その2

一度ゲームセンターへ行くと、どれくらい取って帰りますか？

- 1位 1個……31票
- 2位 2個……10票
- 3位 その日による……4票
- 4位 取ったことがない……2票
- その他……3票

１個取れればそれで満足っていうカップルが多かった。どうしてたくさん取らないのかと理由を聞いてみると、ぬいぐるみは数が多いと荷物になってしまうから、とのコト。なるほど、デートにでっかいカバンを持っていく人なんてあまりいないもんね。2個取ると答えた人たちは、ふたりで1個ずつ持って帰るっていうパターンみたい。余談だけど、取ったことがないと答えていた人は、アンケートが終わったあともやっぱり全然取れずに、あきらめて帰っていきました。かわいそうにねぇ。

トム&ジェリー

セガ			
知名度	★★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★★	レトロ度	★★★★

ああ懐かしい！ あの有名なアニメキャラクター『トム&ジェリー』が、ぬいぐるみになって復活だ。アニメのなかではあんなに憎たらしかったトムも、こんなにかわいくなっちゃった。数々の悪行も許してやろうって気になっちゃうよね。発売されるのはトム、ジェリー、タフィーの3匹だぞ。



スーパーマリオワールド2

バンプレスト			
知名度	★★★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★★	そっくり度	★★★★

日本ゲーム界の知名度ナンバー１のキャラクター、マリオ。そのマリオと仲間たちが新バージョンでクレーンゲームに帰ってきた！ ヨッシー、クッパなどのおなじみのキャラに加え、パタパタ、インディーもいるぞ。あ、もちろんルイージもいるから安心してね。やはりマリオがいちばん人気？



怪物くん

バンプレスト			
知名度	★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★	怪物度	★★★

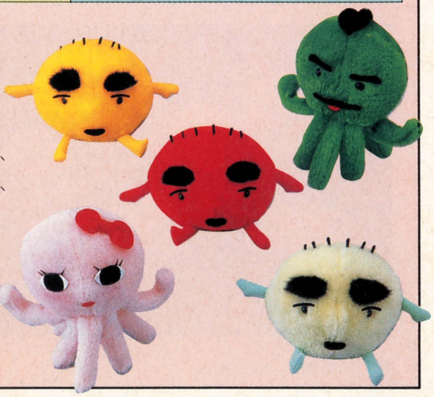
怪物ランドのプリンスといえば『怪物くん』。その『怪物くん』がおともの3匹をひきつれて、クレーンゲームの世界に殴り込んできたぞ。アニメ版もそうだったけど、ちょっとヌケてる雰囲気がいいよね。なんだか、フランケンの「フンガー」ってセリフが今にも聞こえてきそうで、怖いザンスね。それにしても、オオカミ男の変身まえタイプがあれば、パーフェクトだったでガンスのに、残念。



いじめてくん

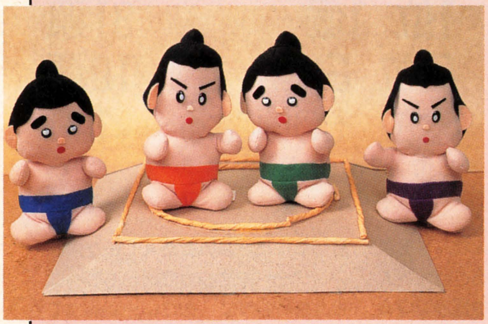
タカラ			
知名度	★★	難易度	★★★★★
オネダリ度	★★	ちょっとヘン度	★★★★

いかにも取りにくそうな形をしている『いじめてくん』。吉田戦車のマンガに出てくるキャラクターなんだけど、やっぱりどこかヘンなのだ。今回のセットは、いじめてくんの色違いが3種類、それに火星田マチ子と火星田ジュンといった内容。これを取れる人は、かなりの腕前の持ちぬしだぞ。よっ名人！



相撲取りイレコミくん

テクモ			
知名度	★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★	うっちゃり度	★★★★



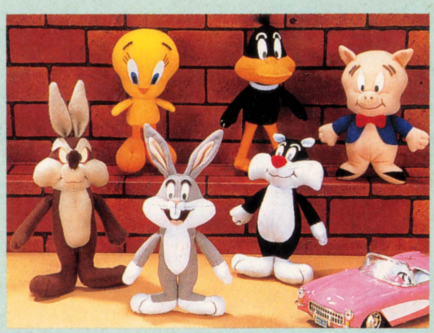
©TAKARA 1991

相撲ブームが続くなか、やっぱり出ました力士のぬいぐるみ。その名も『相撲取りイレコミくん』。1セットのなかには、顔とまわしの色が違う4種類の力士が用意されているのだ。紙製の土俵を作れば、トントン相撲が友だちと対戦プレーも可能だぞ。ウソだと思うならやってみな。マジで。

ルーニー・テューンズ

セガ			
知名度	★★★	難易度	★★★★
オネダリ度	★★★	アメリカン度	★★★

アメリカで大人気のアニメ、『ルーニー・テューンズ』のキャラクターが、7匹セットで登場だ。バックス・バニーをはじめ、ワイリー・コヨーテやトゥイティーが入っているぞ。バックス・バニーは一見カンタンに取れそうだけど、じつは大きな耳がジャマで難しいのだ。けっこうテクがいるかも。



TM & ©1992 Warner Bros.

カップル50組に聞きました その3

ぬいぐるみにしてほしい芸能人は?

1位	ダウンタウン	6票
2位	B'z	6票
3位	ウッチャンナンチャン	5票
4位	CHAGE&ASKA	4票
5位	SMAP	3票
6位	米米クラブ	2票
	その他	24票

お笑いタレントが1位になるという予想外の展開になったこのアンケート。3位にもウッチャンナンチャンが入ったりして、いまお笑いタレントがウケているというのを、証明するような結果になった。それぞれが好きな芸能人の名前をあげてるワケだから、いま人気絶好調の顔ぶれが並ぶのも当然なのかもしれないね。アイドルの名前が少なかったのは意外だったけど、これも時代の流れなのかなぁ。このほかにも、Xやドリカム、牧瀬里穂、小泉今日子、若貴兄弟、加瀬大周、宮沢りえなどという意見があったのだ。

チャーリーチャム

タカラ			
知名度	★★★★	難易度	★★★★
オネダリ度	★★★★	ホンワカ度	★★★★

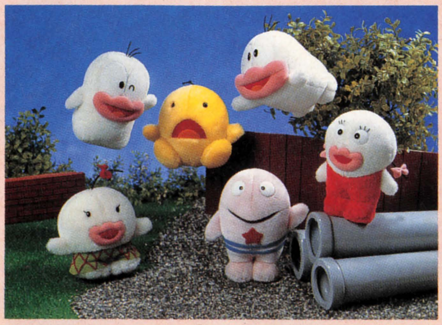


©1979 1993 SANRIO Co. Ltd.

子供向けのキャラクターでヒットを飛ばしているサンリオ。そのサンリオキャラクターシリーズの第3弾として発売されたのが、この『チャーリーチャム』なのだ。ウサギのチャム、ネコのミューなど全部で5種類。それぞれにキャラクターカードのオマケがついているぞ。ほのぼのとした動物キャラは、若い女性にウケがいいのだ。プレゼントしてあげるとグーかも。

オバケのQ太郎

バンプレスト			
知名度	★★★★	難易度	★★★★
オネダリ度	★★★	おとぼけ度	★★★★



©藤子・小学館・テレビ朝日

頭の上に毛が3本、でおなじみの『オバケのQ太郎』がぬいぐるみになったぞ。1セット6種類になっていて、Q太郎は飛びポーズと立ちポーズの2種類があるのだ。難易度は比較的高めだが、なかでもO次郎をキャッチするのは至難のワザだと思われるぞ。バランスに注意してがんばれ!

日本の民話シリーズ

セガ			
知名度	★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★	恐怖度	★

誰もが小さいころに、絵本などで読んだことのある日本の民話。この『日本の民話シリーズ』は、その民話にでてくるオバケを中心に構成されたセットなのだ。やまんば、かっぱ、ぶんぶくちゃがまなど、誰でも知っているものがセレクトされている。ぶんぶくちゃがまと、かさじぞうがけっこうキャッチしやすいかも。全部そろえるのもラクかな?



©SUBMARINE

カップル50組に聞きました その4

男性のかたへ質問。取ったぬいぐるみはどう処理していますか？

やっぱり、ってカンジの結果になりました。彼女にぬいぐるみをプレゼントするためにプレーしている、っていう男性が多かったので、こういう結果になったようだ。男性は女性に貢ぎものをすることによって、機嫌をとろうとするからね。「今度の日曜日、クレーンゲームをプレーしに行かない？」なんて誘ってみるのも手かも知れないぞ。でも、せっかく取ったぬいぐるみをすぐ捨てる人がいるのにはビックリ。理由は持っているとジャマになるからだって。それじゃあ最初からやらなきゃいいのにねぇ。

1位	彼女にあげる	20票
2位	部屋に飾る	15票
3位	車に飾る	4票
4位	すぐすてる	3票
	その他	8票

鉄腕アトム

バンプレスト			
知名度	★★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★	レトロ度	★★★★

心優しい10万馬力野郎の『鉄腕アトム』。そのアトムが妹のウラン、生みの親のお茶の水博士といっしょにぬいぐるみで登場。飛びポーズのアトムは、足の裏から火が出てたりしてなかなか芸が細かい。どうでもいいけど、お茶の水博士の鼻はデカすぎると思うぞ。針でつついたら、割れそうだね。



テレビアニメ世界名作劇場 なかよしアニマルセット

バンプレスト			
知名度	★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★★★	ペット度	★★★★

『テレビアニメ世界名作劇場』に登場した動物たちのぬいぐるみセット第2弾。キャラの変更はマーフィのみだが、今回はぬいぐるみの手の平の部分にマジックテープがついていて、なにかに抱きつかせたりできるのだ。20代前半の女性に人気のあるシリーズなので、ナンパするときの最後の切り札として使えたりする（大ウソ）。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ			
知名度	★★★★	難易度	★★
オネダリ度	★★★	スピー度	★★★★

ソニックの最新バージョンがついに登場したぞ。今回のソニックは、立ちポーズと座りポーズの2種類。ソニックシリーズは人気が高いために、次から次へと最新版が発売される。ぬいぐるみコレクターの人は、早めに手に入れて置いたほうがいいぞ。頭が大きいので、まっすぐに立ってたりすると、カンタンにはさめて楽勝なのだ。さぁ、セガ直営店へダッシュだ！



楽しいムーミン一家 ムーミン谷セット

バンプレスト			
知名度	★★★	難易度	★★★
オネダリ度	★★★	ノホホン度	★★★★



アニメ『楽しいムーミン一家』のぬいぐるみセット第3弾。今回は、ムーミン、フローレン、ムーミンママなど全5種類で1セット。仕上がりは、いままでのものよりアニメのキャラクターに近いリアルタイプになっている。ニョロニョロは体のなかに笛が、背中には吸盤がついているという、スグレモノなのだ。でもスッゴク取りにくい。

カップル50組に聞きました その5

女性のかたへ質問。取った(あるいはもらった)ぬいぐるみはどう処理していますか？

これも納得のいく結果になったね。彼がガンバって取ってくれたぬいぐるみは、大事に部屋に飾っておくという女性が圧倒的に多かった。「ほら、あなたがあのときに取ってくれたぬいぐるみよ」なんていいながら、肩を寄せあったりして……。チッ、やってらんねぇぜ。ちなみに、部屋にいくつぬいぐるみを飾っていますか、という質問を女性にしてみたら、2、3個という回答が60パーセントを占めたのだ。20個くらいは持っているという人もいたぞ。

1位	部屋に飾る	37票
2位	捨てる	4票
3位	誰かにあげる	3票
	その他	6票

ご協力ありがとうございました

GOODS

待ちに待ったバレンタインデーの時期がやってきたぞ。さてキミは、今年はいくつもらえるかな？男にとってバレンタインにもらったチョコの数は一種のステータスだからね。だからといって、自分で買って、あたかも人からもらったみたいに振る舞うのは、男として最低の行為だ。また、ひとつももらえなかったとしても悲しむな。チョコのひとつくらいなんだ。たかがお菓子だぞ……。と、いっても悲しいやね。でもチョコの食いすぎで虫歯にならなくてすむじゃん……来年に期待しよう。



⬆リュックサックとマントを組み合わせたアイデアグッズなのだ。ハイキングのときや、スポーツ観戦のときなどの突然の雨や雪には本当に困っちゃうよね。そんなときにはこのマンタが大活躍。傘と違って両手があくので、活動的でしかも便利。これで、かさばる傘なんてもういらない!? **●マンタ　16800円～19800円　井上商事　☎03・3561・4668**

⬇国内主要メーカー20社、13種類のＡＶ機器のリモコン信号が記憶されているコントローラーなのだ。学習機能によって、リモコン信号を新たに記憶させることも可能。またひとつのボタンに最大10個の連続したキー操作を登録できるワンタッチボタンを装備。複数の操作を１回のボタン操作で行なえ、とっても便利なのだ。**●ＡＶシステムコントローラー　RM-A5000　55000円　日本ビクター　☎03・5684・9311**





➡外部震動による音飛びを徹底的に抑え込む、アンチ・ショック・サーキットを搭載。アウトドアでも安定した再生が可能なのだ。しかも、専用充電電池と単三型アルカリ電池２本の併用により、クラス最長の７時間再生を実現。さらに単三型アルカリ電池４本では11時間の再生が可能。長時間使用にとても便利なのだ。**●ポータブルＣＤプレーヤーＤＰＣ-731　28000円　ケンウッド　☎03・3486・5520**



⬆声や音を自由自在に変化させられるキーボード。マイクを通した声に残響効果を加えたり、音を震わせたりなど60種類ものエフェクトがかけられるのだ。しかも、マイクに向かってハミングするだけで、声の高さを検出しハミングしたとおりに楽器音を鳴らすこともできるぞ。**●ボイスアレンジャー　VA-10　24000円　カシオ計算機　☎03・3347・4811**

VERY GOODS

コンピューターとチェスで対戦できる

誰でも一度は将棋で遊んだことはあるよね。じゃあチェスは？日本じゃ将棋ほどメジャーじゃないけど、遊びかたはだいたい将棋と同じなのですぐ覚えられるはず。チェスをいますぐ覚えたいという人には、このチェスコンピューターをおすすめ。コンピューター相手に対戦でるのはもちろんのこと。プレー中に、その局面での最善の手筋を教えてくれたり、局面の評価を表示してくれたりと、便利な機能が満載だ。また、各種設定によりプレーヤー好みのマシンにすることも可能。チェス初心者から上級者まで、幅広く遊べるマシンなのだ。これからはチェスの時代だぞ。



⬅ポータブルサイズなので旅行にピッタリ。小さいながらに機能は充実だ。**●トラベルチャンピオン　30000円（問い合わせ上記同）**



⬇テーブルトップ型のマシン。クイズ形式でゲームを進めるという遊びかたもできる。チェス練習用に役立つぞ。**●ターボ・アドバンスト・トレーナー　33000円　桜商事　☎03・3865・9648**

CD

ヴァン・ヘイレン
ライヴ：ライト・ヒア，ライト・ナウ



●ワーナーミュージック・ジャパン/2月10日発売/4300円[込]

ハードロックの雄、ヴァン・ヘイレン！　ついに、彼らの初のライブアルバムがリリースされるのだ。しかも2枚組という気合の入れよう。さらに、日本盤のみボーナストラック2曲入りのシングルCDがついてくるのだ。

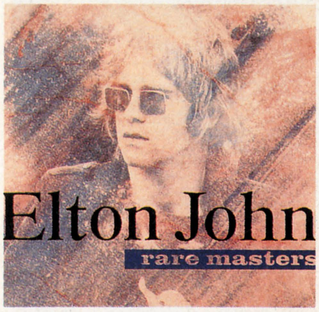
肝心の内容のほうは、'92年1月22日から全米45カ所で行なわれたFUCKツアーの模様を収録。大ヒット曲『ユー・リアリー・ガット・ミー』から『ジャンプ』まで聴きまくれー!!

ポール・マッカートニー
オフ・ザ・グラウンド



'89年リリースされた『フラワーズ・イン・ザ・ダート』以来、4年ぶりのオリジナルアルバムだ。日本盤のみ特典アリ。
●東芝EMI/発売中/3000円[込]

エルトン・ジョン
イエス・イッツ・ミー～レア・トラックス



数々のヒット曲を集めた2枚組のベスト盤。ゴールドディスクになった、映画『フレンズ』のサントラは全曲収録している。
●日本フォノグラム/発売中/4000円[込]

田中律子
HEART VOICE



フジテレビ『MJ』の司会でおなじみの田中律子ちゃん。彼女のニューアルバムが完成。今度は歌手として番組に出演!?
●フォーライフ/発売中/3000円[込]

T-SQUARE
MEGALITH



フジテレビ、F1中継のテーマ曲といえば知らない人はいないT-SQUARE。新譜でインストゥルメンタルを堪能せよ。
●ソニーレコード/発売中/2500円[込]

ドキュメンタリー
燃える男のバラード



ジャイアンツの監督に返り咲いた長嶋茂雄。彼の現役時代の大活躍の模様を収録したドキュメンタリー。懐かしいぜっ！
●コロムビア/発売中/2500円[込]

デティ・クルニア
チョヨール・パノン



インドネシアのスンダ音楽を歌うテディのニューアルバム。タイトルを直訳すると"官能的な瞳"。音のほうも官能的!?
●ソニーレコード/発売中/2800円[込]

BOOKS

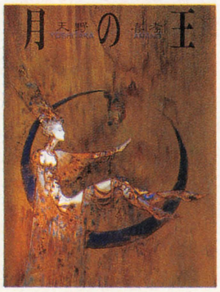
香山リカ他
コミックメディア



日本人ほどマンガをよく読む国民はいない。よくサラリーマンが通勤電車のなかで読んでいるよね。こんな風景は日本だけのもの。マンガは幅広く浸透し、人々はそこからたくさんの情報を得ている。情報社会の現代日本で、マンガの占める位置は大きい。本書はメディアとしてマンガの持つ特殊性や普遍性をさまざまな角度から考察している。マンガを見る目が変わるのだ。

●NTT出版/2900円[込]

天野喜孝
月の王



天野喜孝の絵と鏡花や蕪村らの詩が混然一体となって織りなす絢爛たる美の世界。
●ANZ堂/2300円[込]

F・ポール・ウィルスン
黒い風(上・下)



太平洋戦争の裏でうごめく秘密結社。ついに、近代兵器と魔術が太平洋上で激突。
●扶桑社/(上)620円、(下)640円[込]

チャールズ・プラット
バーチャライズド・マン



21世紀のロス。仮想現実を研究する科学者たちの陰謀に挑むFBI捜査官の活躍。
●早川書房/640円[込]



鉄男II BODY HAMMER

第9回ローマ国際ファンタスティック映画祭、グランプリを獲得した前作をはるかに上回るスケールで『鉄男』が帰ってきた！ この『鉄男II』も数々の映画賞を受賞しているのだ。肉体の一部が強力な銃器と化した主人公谷口と謎の組織との激しく、そして壮絶な戦いの火ブタが切って落とされるッ！ ＳＦＸをところどころに使用したビジュアルは圧巻だ。

●東芝ＥＭＩ/83分/2月10日発売/15244円[込]
監督：塚本晋也　出演：田口トモロヲほか。

ボニー&クライド



『ツイン・ピークス』に出演して話題となったダナ・アシュブロックが、『俺たちに明日はない』のボニー役を熱演。ラストシーンはいま見ても衝撃だ。ノンフィクションだぞ。

●フォックスビデオ・ジャパン/94分/発売中/15000円　監督：ゲイリー・ホフマン　出演：ダナ・アシュブロックほか。

濹東綺譚



永井荷風原作の映画化。荷風自身と娼婦お雪の激しい恋を描いている。荷風役に津川雅彦、そしてお雪役にはこの映画で一躍名声を得た墨田ユキが挑んでいるのだ。レンタルのみ。

●東宝ビデオ/112分/2月11日発売　監督：新藤兼人　出演：津川雅彦、墨田ユキ、宮崎淑子、八神康子ほか。

風林火山



日本テレビで放映された、年末時代劇のビデオ化。豪華スターが総出演で話題になった大型時代劇だぞ。武田信玄の軍師として活躍した、山本勘助に焦点を当てているのだ。

●バップ/200分/発売中/19223円　監督：池広一夫　出演：里見浩太郎、館ひろし、古手川祐子ほか。

幸せの向う側



最新作『永遠に美しく…』でもさすがの貫禄ぶりを見せたゴールディ・ホーンが主演したサスペンスドラマ。夫の死に疑問を抱いた妻が知った真実とは……？ そして夫の正体は？

●ポニーキャニオン/108分/2月19日発売/15800円　監督：ダミアン・ハリス　出演：ゴールディ・ホーンほか。

I.D. 瀬能あづさ



現在までに発表してきたシングル+最新アルバムからのニューシングル曲を加えたあずさちゃんのミュージックビデオ。その魅力の歌唱力を思う存分聴きまくろう。

●ポニーキャニオン/25分/発売中/5825円
出演：瀬能あづさ　収録曲：もう泣かないで、見つめていても、ほか全5曲収録。

MEGA BATTLE SPECIAL 礎 ISHIZUE



世界中に着々とファイティングネットワークを広げつつあるリングス。そのリングスのメガバトルシリーズの横浜アリーナで行なわれた大会を収録している。

●クエスト/180分/発売中/9515円　登場レスラー：前田日明、アンドレィ・コピロフ、佐竹雅昭、ロブ・カーマンほか。

バーチャルウォーズ



すでに続編も制作されている、スティーブン・キング原作のSFXアドベンチャーがついにＬＤでリリース！

●メディアリング/109分/デジタルオーディオ/ＣＬＶ/発売中/5631円

ハイランダー2



クリストファー・ランバート主演のＳＦアクション映画。名俳優、ショーン・コネリーも前作に引き続き登場しているぞ。

●バップ/90分/ＣＬＶ/発売中/4660円
監督：ラッセル・マルケイ

スター・トレックVI 未知の世界



栄光の『スター・トレック』シリーズの完結編。シリーズ誕生25周年記念作品なのだ。エンタープライズ最後の航海を観よう！

●パイオニアＬＤＣ/110分/デジタルオーディオ/ＣＬＶ/2月10日発売/7300円

カムイ・ミンタラ



写真家、嶋田忠が北海道の阿寒に生息する動物たちをとらえた自然ドキュメンタリー。まさに自然を体感できる１作だ。

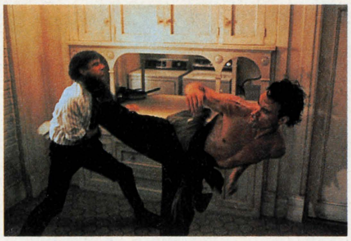
●パイオニアＬＤＣ/45分/ＣＬＶ/発売中
4500円[込]

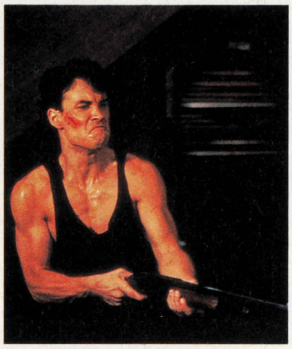
MOVIE

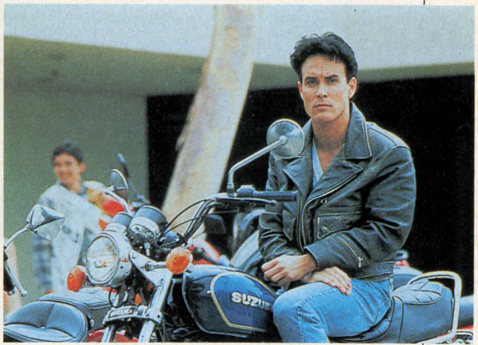
WRITER：渡辺麻紀

ラピッド・ファイヤー

監督／ドワイト・H・リトル
出演／ブランドン・リー
パワーズ・ブース







カンフーを世界中に知らしめ、また新しいアクションスタイルを普及させた人といえばブルース・リーである。彼なくして、チャック・ノリスもスティーブン・セーガルも生まれなかったんじゃないかと思える、究極のカンフー男である。そのリーを父に持つアクションスターがブランドン・リーだ。リーの技術と、きっと美人だったにちがいないアメリカ人ママの容姿を継いで、さっそうとスクリーンに登場だ！

今回ブランドンは、ひょんなことから麻薬組織につけ狙われるハメになった大学生を演じて、すんごいアクションを見せてくれるのだ。バイクでショーケースを突き破る、バイクでハイジャンプする、といったハードなアクションもあるが、見どころはなんたってカンフー関係だ。ほら、香港映画でジャッキー・チェンがやるような、小物を上手に使ったヤツ。あれをいっぱいやってくれるのだ。イスや冷蔵庫のドア、はてはフライパンまで、その計算されたアクションは機敏で緻密でクレバーだし、武器を使わないところもカンフーに対するポリシーを感じる。

なんでもブランドンは、アクションの研究に、香港映画や、父親の作品を使っているんだって。その勤勉さがスクリーンからにじみ出てると見た。今後、要チェックのアクションヒーローだ！

20世紀FOX配給／２月中旬公開予定

トラスト・ミー

監督／ハル・ハートリー
出演／エイドリアン・シェリー
マーティン・ドノバン





このタイトル、すてきだと思いません？『インディ・ジョーンズ』がよくいうセリフだけど、これが恋愛映画のタイトルになると、がぜん優しい感じがしてくる。

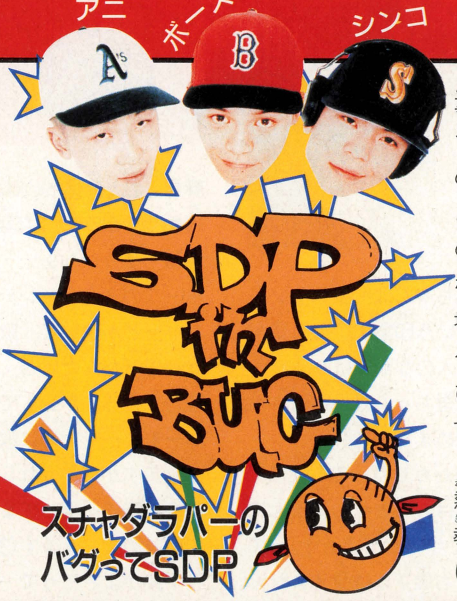
というわけで『トラスト・ミー』は恋愛映画なのだ。でも、あまたのそれと少々ちがって、ここでの主人公は意固地な青年と、ただいま妊娠中のケバい娘。いわゆる落ちこぼれってヤツね。そんな彼らが偶然出会って愛を育む過程が、シンプルかつセンシティブ、そしてコミカルに描かれているのだ。

ここで重要なのは〝育む〟という行為。熱愛はないんだけど、いつしかお互いに影響を受け、気が付くと、なくてはならない存在になっているという具合だ。その影響が顕著なのが娘サン。化粧を落とし、素顔にもどったときのかわいいこと！ 愛を信じる勇気を持つと、こーも変わるのか……。

こーゆー恋愛映画は、観てるほうの心もじわじわとあったかくなってくるってもん。

フランス映画社・大映配給/公開中

風邪をひいてもゲーム　全裸ゲーマー現わるの巻



こんにちはシンコです。しかし、なんでこう対戦ゲームは面白いですかねぇ。僕なんかいまだに『マリオカート』のVSをやってますもの。そのうえ『ボンバーマン'93』なんてのも出ちゃったでしょ。もうそりゃ大騒ぎさ(タモさん調)。このあいだも大阪から来た友人ら５人とともに遊びましたよ。キャッキャッ言いながら数ゲームブッ放していたら、大阪から来た友人Ｋ君が「なぁ、みんな負けたら１枚脱ぐことにせえへん？」なんて言いだしたもんだからもう大変。みんなマジになりましたよ。以前にも『マリオカート』のVSモードで、負けたものが残って服を１枚脱ぎ、勝ったものが抜けるという勝ち抜けルールで盛り上がったんですよ。そのときは、見事負けに負けた神戸在住のＪ君(20歳)が、全裸で局部を靴下で覆っただけの格好で、家の近くの自動販売機までジュースを買いに行きましたよ。……そんでもって今回の『ボンバーマン'93』の場合は、最終的に５人中３人の若者が全裸になっているという始末。ふつう服なんかを賭けた場合は、誰かひとりが全裸になった時点でそのゲームは終了するもんなんですけども、今回はひとり早々と全裸になっているのにもかかわらず、どうしてもほかの連中を脱がしたかったらしく、そのままゲームを続行しましたよ。その男の熱意に負けてね。というわけで……教訓:「裸でゲームをするときは風邪に注意しよう」

そおだ けの アイドリスト 3

idOLIST

final word on idol

アイドルって雑踏のなかにいても、なぜか一目でめっけられる。オーラが出てるのかね。





➡衣装にもクリスマスっぽさを出すため、白と黒を基調にした、モノトーンの衣装が多かった。神聖な雰囲気に戸惑いを見せるファンもいたようだった。

今週のコレ



アニメ『コボちゃん』のオープニング曲。さわやかな曲に乗せて、歌のなかに動物の名前が無理な〜く入ってます。動物唱歌な感じですね。お試しを。

恋してZOO
胡桃沢ひろ子
●バップ 1000円
NOW ON SALE



▽RASPBERRY

●写真左から
●五十嵐美穂(本文中、美穂)
'74年3月27日生まれ O型
●後藤麻里(本文中、麻里)
'78年7月1日生まれ O型
●十朱理乃(本文中、理乃)
'75年2月23日生まれ A型
●'92年11月21日に、『ねえ! カリメロ』でデビュー。ハーモニーを信条とし、マネされる歌手を目指す。
●ファンクラブ大募集中
問い合わせは☎03・3405・5821

素顔のラズベリーは?
存分に語ってもらいましょう

——初顔合わせの印象から。

美穂 仲よくやっていけるかなぁって思って。でもそのうち……。

麻里 理乃ちゃんとはお友だちで。静かな子だと思ってたのに、じつは猫をかぶってたんですね(笑)。

理乃 美穂ちゃんは、喋らない子だな、っていう印象で。でも気がきいて、3人のなかではリーダー役です。麻里ちゃんは、最近本性を表わし始めました(笑)。

麻理 私はセカセカしてる性格で、理乃ちゃんはおっとりしてるんです。「もう、早くしてよぉ!」って。

理乃 とても歳下には見えません。

麻里 私と美穂ちゃんは着替えが終わってるのに、まだ鏡見てたり。

理乃 そうかなぁ……。

——このまえキャンディーズナンバーとか聴いて、歌がうまいなと思ったんだけど。

理乃 えっ、ホントですか? ハーモニーを大切に歌っていきたいですから。うれしいです。

美穂 調子に乗ってます。あとでいじめておきます(笑)。

——仲がよさそうで……(笑)。

集を見ればよォくわかるはず。ゼーッタイ見てよね。とっても楽しいカリブでの旅、もとい撮影だったよ。

×月△日

セントトーマス島での日程を終えて戻ってきました、寒い日本。疲れたなんて言ってられない。今日は朝からお仕事。8時30分にテレビ局のメイク室でスタンバイ。ここでの仕事が長びいて、つぎの仕事に1時間も遅れてしまった。でも、ここで担当してくれたスタイリストさんはまえにもお世話になった人だったので、なごやかな雰囲気。つぎの仕事は高井戸でパーティー。ここでミニコンサートをやったのだ。コンサートは20時頃に終わったけど、最後のビンゴゲームにも参加。帰国早々スケジュールびっちりで、幸せ(?)な私。長い一日も今日はこれでおしまい。

Qlair Sanctuary～The SNOW OF THREE STARS～

今年も冬のコンサートを行なったQlair。発売されたばかりのアルバム『Sanctuary』からの曲を中心に、今回は昨年以上にクリスマス色を強く打ち出した構成となった。曲の合間には『SNOW』と題した、舞踊劇が演じられた。これは朗読にダンスが加わったようなもので、コンサートのトータルイメージを作り上げるのに一役も二役も買っていた。また、安易に衣装の数を多くしたりせず、あくまで歌を歌うだけ。いうなれば、これはQlairからの挑戦状だ。

崇高な感じの本編に対して、アンコール、ダブルアンコールは、ライブハウス的なノリで会場は沸騰。衣装だって、突き抜けたデザインの装いで、盛り上げまくった。このメリハリのつけかたがすごい。

つねに新しいものをぶつけていき、この世界のオピニオンリーダーとなるべく、模索している姿にとっても好感が持て、ますます応援したくなっちゃうわけですね。



⬆『SNOW』では、水滴が雪の結晶になるまでが描かれる。これはクライマックス。



⬇アンコールでは、デビュー曲の『瞳いっぱいの夏』も、お約束の『約束』もあった。

CM Girls!!!! 山本清美 Kiyomi Yamamoto

毎度、CMガールズのコーナーでおま。今回は、牛乳石鹼セレブ洗顔パックフォームのCMに出演中の、山本清美ちゃんの紹介です。雑誌Can Canのモデルや、九州銀行、JAL、明治ブルガリアフルーツヨーグルトなどのポスター、CMでも活躍中だぞ。英会話とエアロビクスが得意という清美ちゃんのとりこになったキミ、いますぐファンレターを送ろう。

DATA
●'72年9月24日生まれ
東京都出身　身長：166センチ
●ファンレターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-15
東京セントラル表参道ビル512号
オスカー　山本清美WF係



牛乳石鹼
セレブ洗顔パックフォーム



日記 NIKKI 3週連続 パリジェンヌ vol.3 遠野舞子

仕事とはいうものの、カリブに行ってきただなんて……幸せ者だねぇー、このこのこのぉ。

○月×日
今日から海外へ。遠い、遠いカリブへ行くぞォ!! ということで飛行機に乗り込み、一路カリブへ。と、張り切ってはいるのですが、本当に遠くて。乗り換えが2回もあって全部で何十時間も飛行機のなか。それを考えると行くまえから疲れそう。でも、カリブなんて滅多に行けるところじゃないから楽しみ!! そう、なんで私がカリブに行くのかといいますと……ビデオと写真集の撮影のお仕事なの。ハードなスケジュールだけど思い切り楽しんじゃえ!!

△月○日
ながァーい旅の果てに、たどり着いたカリブの島。ここは正真正銘、南米じゃぁ。映画に出てくるような建物、街、現地の人たち。ずっとジャマイカに行きたいと思っていた私にとって、ここセントトーマス島はまさに第二のジャマイカ。島中がレゲエ状態とでもいいましょうか。そんななかで一生懸命仕事をする遠野、ますます良い感じ!! なんて浮かれているだけじゃなかったの、本当はまじめに仕事していたのだよ。でき上がったビデオと写真

●遠野舞子（とおのまいこ）
'73年10月6日生まれ
身長161センチ　B型
●待望の新曲『ダイヤモンドの輝き』が2月21日、日本クラウンからリリース。そのほかも、日記にも出てきたビデオ、写真集は、3月に発売予定だ。
〒107 東京都港区南青山1-21-7八千代ビル4F
パルプロダクション遠野舞子係



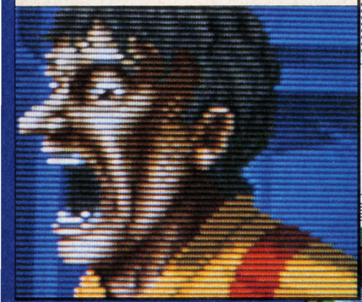
長旅、行ってきまぁ～～す！



はがきに3週ぶんのキーワードを書いて、ファミ通「パリジェンヌ」係まで。抽選で10人に、サインをプレゼント！

今週のキーワード
つた

STAPA



アーケードウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

テレビばかり見る子をテレビっ子というが、テレビばかり見る母や父はテレビっ母やテレビっ父なのか!? じゃあテレビっ祖母やテレビっ祖父も存在するのか!? 教えて!!

NICE!!

COMMENTS

いまもっともナウくてイカシてナイスでグレートなスポーツはサッカーなのだ。現代少年少女には野球よりもサッカーのほうが人気があるそうだ。そんなわけでなのかどうかは知らないが、ネオジオのエス・エヌ・ケイからナウくてイカシてナイスでグレードなサッカーゲームが登場した。今年はこれでウッポーだ。ブラジルにネオジオ持って行けば「ブラジルでサッカーさ」状態もできるぞ。

MAIN SCREEN



TITLE

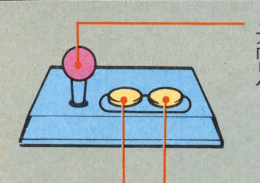


これはイイ!! 迫力満点のサッカー登場

『得点王』は戦略性を重視したリアルタイムのシミュレーションサッカーゲーム。早い話がサッカーの興奮と迫力をバシバシ味わえる、アクション味たっぷりのゲームってわけ。

サッカーの雰囲気を盛り上げる数々のイベント(PK、ファウル、フリーキックなど)や迫力のゴールシーン、そして大迫力のミラクルプレーなど、楽しめる要素が盛りだくさん。もちろんふたりプレーもひとりプレーも可能で、選べるチームは全部で12チーム。どのチームも個性たっぷりの強豪揃いだ。しかも操作は超カンタン。テレビっ子から馬鹿っ母まで誰でもプレーできちゃうナイスゲーム。

コントローラー操作



8方向レバー
選手の移動や、キックやスライディングやタックルの方向を決める、ナイスなレバーだ。

Aボタン
ロングキック、シュート、スライディングなどを出すためのボタン。通常よく使うボタンだ。

Bボタン
パスやタックルをするボタン。AボタンもBボタンも、押した長さで弾道が変わるのだ。

リアルかつダイナミック



⬅迫力のPKシーン。つまりペナルティーキックである。こういう角度から見れるのがまたいいのだ。



➡エースプレーヤーがシュートをするシーン。ここで決めれば、選手たちがオーバーアクションで喜ぶのだ。

戦略的なゲーム展開



⬅優勝シーンのデモ。カメラマンの前でわざとらしいポーズを決めるいかがわしい選手をかいま見た。

泣かせる演出!!

ホントーにお手軽かつ本格的なんスよ!!

ゲームモードは3種類ある
（アーケード版は2種類）

ゲームモードは3種類。ひとりプレーでエンディングを目指してボールを蹴りまくるのもよし、友だちと対戦するもよし、どう遊んでも飽きない。勝利を目指してシュートをガンガン出せ!!



SNKカップ
全12チームで総当たり戦をしてからトーナメントを行なう、対コンピューターゲーム。

V.S.モード
人間同士が対戦するゲーム。12チームとスーパースターチームの全13チームが使える。

エキシビジョンモード
対コンピューターゲーム。好きなチームを選んで遊べる。家庭用のみのモードだ。

試合はもちろんリアルタイム!!

ゲームの展開はリアルタイム。画面上には選手が走り、ボールが飛び、ときにはファウルしちゃう奴まで出てくる。プレーしていても、見ているだけでもサッカーの迫力が味わえるのだ。



激しい攻防
⬅ボールを取ったり取られたりしていると選手がよろけたりするシーンが見られる。妙に現実的な場面だ。

ゴールがうれしい!!



➡ゴールが決まった。くやしそうなキーパーや大喜びする勝利側チーム選手たち。見ているだけで楽しい。



⬅地面が暗くなっているのは、ナイターゲームだから。選手の足元にある十字の影が見えたりしてリアル。

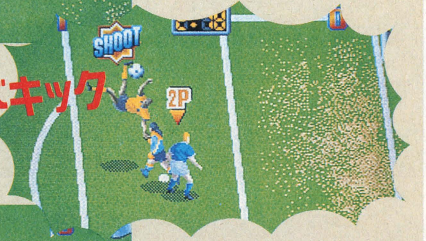
ナイターもある

見よ!! ミラクルプレーの数々

サッカーの見所といえばトリッキーなミラクルプレー。もちろんこのゲームでも、ヘディングデュートやオーバーヘッドキックなど、いろいろな大技を繰り出すことができちゃうのだ。



ヘディングシュートが決まる!!
⬅エースプレーヤーがヘディングシュートを決めた!! 迫力あり。



出た!! オーバーヘッドキック
➡オーバーヘッドキックの瞬間。これは決まりそうです。



ときにはファウルもあったりする
⬅ファウルのシーンのデモ。選手の痛そうな顔がアップで映るのだ。

そして迫力のデモシーン

サッカーを見ていて楽しいのが選手たちのオーバーアクション。ゴールを決めて祈ったり、飛び跳ねながらグランド中走り回ったり。そんな生き生きした選手の姿が、このゲームにもある。



⬆試合に勝つと選手たちがうれしそうに走り回ったりしちゃうからたまらん。



⬆走り回った挙げ句に抱き合ったりするもんだからそりゃもう辛抱たまらん。

COLUMN



中学生の体育の時間にやったサッカーはいたくヒマなスポーツだった記憶があります。広い校庭を駆けずりまわるのが面倒だった私は、ゴールの近くでボケーっとして、ボールが来たら申し訳程度に蹴り合いに参加するという手法で時間を稼いでました。ほかの球技、とくにバスケとかハンドボールは激しい運動を強いられるわりに好きだったので、きっとサッカーが好きじゃなかったんだと思います。

いま、サッカーブームでテレビにサッカーが映る機会も多いけど、あんまり興味がない。正月もラグビー見てたし。サッカーゲームは好きなんだけど。われながら不思議だ。あとゴルフも興味ないなあ。

FF新聞

FINAL FANTASY POST

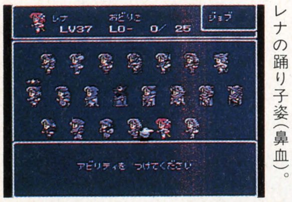
発売元／ファミコン通信編集部
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
平成5年2月19日発行
〈VOL.67〉

やあ!! 元気にしてたかね。お久しぶりのＦＦ新聞だ。何、先週も読んだとな。まあよい。ところで『Ｖ』はもうクリアーしたであろうな。今週のＦＦ新聞では、『Ｖ』クリアー後の楽しみかたとして、吟遊詩人と踊り子のみで『ＦＦＶ』をクリアーしてしまおうという企画を立ててしまったのだ。命知らずの無謀者はぜひ真似してみなさい。

題して 歌って踊~~れる~~（るしかできない）コイツらに明日はあるのか!?

その1：ジョブをふりわけよう

4人のメンバーにジョブをふりわける。いくら踊り子と吟遊詩人とはいえ、パーティー内のバランスは深く考慮しなければならない。全員踊り子では、歌う人がいなくなってしまうからだ。ちょっと違うか。まあ、とにかくもっともバランスのよい編成として、ふたりずつという無難な線に落ち着くことにした。やっぱり踊りの担当はきれいどころにまかせましょう。



⬅ああ、なんて色っぽいレナの踊り子姿（鼻血）。

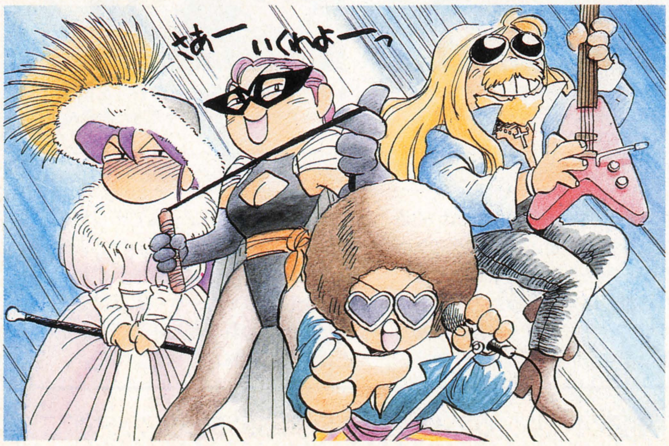
バッツ・ガラフ…吟遊詩人
レナ・ファリス……踊り子

その2：アビリティをつけよう

はっきり言って、歌なんてものはいわゆる攻撃補助や体力回復の役割しか果たさない。いっぽう、踊りで敵に大ダメージを与えられるのは剣の舞だけ。このパーティーに欠けているのは、ズバリ攻撃力だ！　え、そんなこと最初からわかってる？　そりゃそうだ。

となれば、必要なアビリティは攻撃系統。〝にとうりゅう〟に〝みだれうち〟、〝かくとう〟や〝いあいぬき〟も捨てがたい。魔法も忘れちゃいけないぞ。もちろん体力回復も必須条件だ。というわけで、下のように割り振ることにした。

バッツ…白魔法レベル6
ガラフ…黒魔法レベル6
レナ…………みだれうち
ファリス…にとうりゅう



その3：敵と戦ってみよう

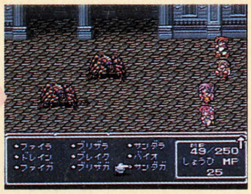
いよいよモンスターとの戦いだ。とはいえ、踊り子のジョブを入手しているくらいだから、ゲームとしてはかなり後半をプレーしていることになる。当然敵も強い。中ボスなんざあんた、もうヒーヒー言っちゃうくらい強いぞ。

しかもこっちはただでさえ弱い。とくに防御力に難がある。しかし、安全を考えて後列に置いたりしちゃいけない。こんな無謀なパーティーで敵を倒そうっていうんだから、そのへんは思いきってやんないとね。というわけで、直接攻撃のアビリティを持つレナとファリスを前列に置く。バッツとガラフには魔法に専念してもらうことにするので、後列でも問題なし。基本配置を決定したら、あとは好きなように戦おう。ひとりくらい戦闘不能になっても気にせずにゆけ。

戦法その① 黒魔法かけまくり



⬅なんたってレベル6だ。ファイガやブリザガ一発で、たいていの敵は即死。



⬅ただしMPの消費が激しいので、ダンジョン攻略のときはちとつらい。

戦法その② 踊りで大ダメージだ



⬅二刀流を持つファリスが剣の舞を踊れば、2回連続大ダメージ。満足。



⬅が、ミステリーワルツなんか踊られても困っちゃうんだなあ、これが。

戦法その③ アンデッドへの葬送曲



⬅アンデッドには最高の威力を発揮するレクイエム。使えるヤツだぜ。



⬅しかーし。フツーの敵にはじぇんじぇん効きましぇん。こりゃまいった。

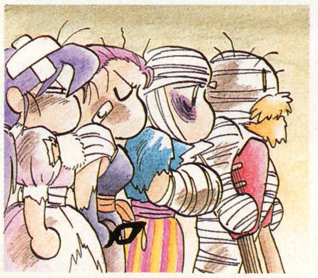
このパーティーで中ボス戦へ突入！はたして命はあるのかっ!?

アンデッド相手なのにレクイエムがな〜い！

ザコと戦って自信をつけたバッツたちは、調子にのって中ボスを倒すことにした。場所はモーグリの森の地下大河。めざす標的はアンデッド、ティラサウルスだ！

ところが、重大なことが発覚した。この時点ではまだレクイエムを手に入れていないのだ！　こうなりゃファイガで倒すしかない、と思ったら、なんとまだファイラしか持ってない。やっぱりこのメンバーでは無理だったのか!?

やっとのことで倒したものの、こちらの被害は甚大だった。だが、レベルとアビリティしだいではクリアーも夢ではないかもしれない。試してみる価値はあるかも……ね。



命からがら倒したぞ

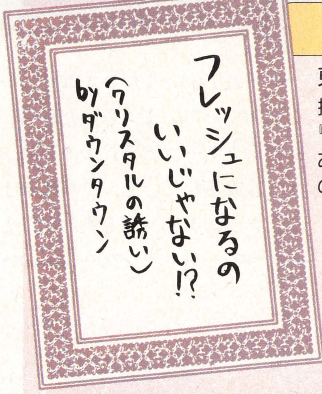


⬅ボロボロになりながら、なんとかティラサウルスを倒したバッツたち。苦戦の原因はアビリティにあり。攻撃系を持たせたほうがましだったかもしれない。ジョブがたよりないだけに、アビリティが命だ。

F.F町内会
EFU-EFU CHONAIKAI

'92年12月25日号で、ＦＦ町内会あてのはがきを募集したのだが、質が低くて困っておる。とくに、同号の町内会を参考にしてるせいか下ネタが多い。言っておくが、下ネタはよっぽどおもしろくない限りボツだ。ケケ。

とにかく、『ＦＦ』フリークのセンスとはこんなもんなのか？と担当者一同嘆いておる。そうではないことを証明してくれ。頼んだぞ。採用者にはガバスを適当に送るので、期待せず待て。



チョコボでお習字

東京都　てんぷら

掲載にこぎつけた理由はただひとつ。『ＦＦＶ』特集班の涙を誘ったからである。このはがき１枚で、彼ら５人の苦労は報われたと言えよう。合掌。



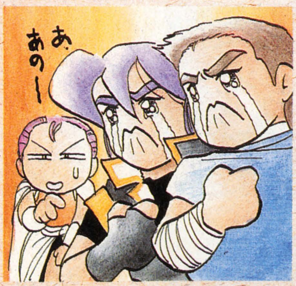
カラーイラスト道場

秋田県　プチワラ

町内会常連のプチワラが、ＦＦ新聞にも勢力を伸ばしてきた。編集部の青山ガゾーは彼の大ファンで、投稿はがきをすべて保存している(実話)。

秘密の花園
♥レナの冒険日誌♥

○月×日　今日は本気で死ぬかと思っちゃった。火のクリスタルが砕けたせいで、カルナック城が炎上してしまったの。当然必死でお城を抜け出したわ。でもお城が崩れるまでの時間が10分しかないってのが腹が立つ。おかげでエスナの魔法を取りのがしてしまったわ。



○月×日　クレセントの街の吟遊詩人ってヘンなヤツ。あたしにピアノで曲をひけと言うのよ。ピアノならばあやに習ったからバッチリよ、と１曲披露してみたんだけど、なんにもくれやしない。それどころか、あたしの腕が悪いような言いかたをするじゃない。おかげでみんなに白い目で見られるし。やっぱりパブで練習しとけばよかったわ。

○月×日　ガーン！　大ショック。ガラフがいなくなってしまったのっ!!　でも、暗黒魔道士エクスデスを倒すために、ひとりで異世界へ行ってしまうなんて、けっこうカッコいいとこあるじゃない。惜しい人を亡くしたわ。

○月×日　と言ってたら、バッツたちがガラフの後を追うと言い出したの。冗談じゃないって言おうとしたけど、使命感に燃えるふたりにそんなことは言えず、泣く泣く従うことにしたわ。ああ、あたしってなんて不幸……。

◈FF用語の基礎知識◈

ものまね師



すっぴんと並び『ＦＦＶ』究極と称されるジョブ。他人が起こした行動を、そのまま真似ることができるという特性を持つ。たとえば、誰かがメテオを唱えれば、たとえ黒魔法のアビリティをつけていなくても、MPを消費することなくメテオを唱えられる。さらに、〝どうぶつ〟や〝おどる〟などの、特殊な行動も真似することができる。

装備できる武器は杖、ロッド、ナイフの３種類のみだが、防具はリボン以外すべて装備でき、アビリティはジョブ特性の〝ものまね〟以外３個までつけられる。〝アイテム〟のコマンドはないが、〝ものまね〟で代用でき、しかも〝ものまね〟で使ったアイテムは消費されない。

具体的な入手方法は謎だが、クリスタルに関連があることはたしかだ。

WEEKLY ファミコン通信 ベストセレクション

ファミコン通信ベストセレクションはファミ通編集部が独自にセレクトした良質のソフトを担当者が独自の切り口から紹介するコーナーです。



ⓒLIGHT & SHADOWS. INC. SUSUMU MATSUSHITA

伝説のオウガバトル

Ogre Battle

SF スーパーファミコン	シミュレーションRPG	バックアップカートリッジ
	クエスト　3月12日発売　9600円	12メガ

このゲームの楽しさのひとつがキャラクターの成長。すくすく健康に育つもよし、ねじくれ曲がって育つもまたカワユイものよ。今回はファイター出世物語なの。

文／タウンタウン松本

ファイター



➡いまはしがない足軽だけど、ボロは着てても心は錦。今に見ておれ!!

ファイターくん立身出世物語

ゲームジャンルがシミュレーションRPGっていうくらいだから、キャラクターは戦闘によってバコバコと成長していく。レベルを上げ、クラスチェンジを重ねることによって、キャラクターはドコドコと頼もしくなっていくのだ。

今回は男系キャラクター、ファイター(女系はアマゾネス)の成長過程をチャートにしてみた。クラスチェンジするためにはレベルのほかにアライメント(善悪の属性)やカリスマ(キャラクターの人望)なども関係してくる。ウィザード系、ニンジャ系などを作りたければドカドカと悪行に励むがよい！　善人だけで戦いたいって人は、勝手に正義の道を進むとヨロシイ。

➡クラスチェンジ条件

ナイト
レベル5以上
アライメント50pt以上
カリスマ50pt以上



バーサーカー
レベル6以上
アライメント49pt以下
カリスマ50pt以上



サムライ
レベル7以上
アライメント50pt以上
カリスマ50pt以上



ニンジャ
レベル6以上
アライメント49pt以下
カリスマ50pt以上



ビーストテイマー
レベル5以上
アライメント25〜65pt
カリスマ50pt以上



ウィザード
レベル4以上
アライメント10〜60pt
カリスマ50pt以上



ドールマスター
レベル5以上
アライメント30〜70pt
カリスマ50pt以上



さらにチェンジ!!

パラディン



ブラックナイト



サムライマスター



ニンジャマスター



ビーストマスター



ゴエティック



エンチャンター



ドラゴンテイマー



？

ネクロマンサー



？

アイテムでもチェンジする

レベルアップによるクラスチェンジのほかに特殊アイテムによるクラスチェンジもある。アイテムなしではドラゴンテイマーや、ネクロマンサーはつくれないぞ。

生まれはみんないっしょです



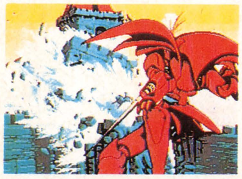
姿、カタチは違えども、み〜んな最初はファイターだったのです。ということは男ばっかのパーティーってこと……う一ん、ちょっとやだなぁ。

シムス株式会社
〒161 東京都新宿区下落合1-6-1 宮村ビル2F PHONE 03-5389-6921㈱
SIMS CO.,LTD.

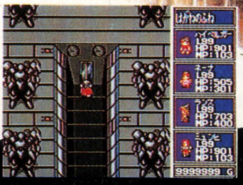
最終兵器ランドメイルを解放せよ！ドラマチックRPG大作『ヴァイ』

そこは、魔法やモンスターと
人類が共存する惑星。
ある時、この星に天空から鎧型の物体が落下する。
それは恐るべき最終兵器ランドメイルだった。
西の大陸ローディシアでは、
永い戦乱の末にこのランドメイルを封印した。
だが300年の後、
東の大陸アルトルーリアにもう一体のランドメイルが発見される。
そして、これを手に入れたダーネック国が大量生産に成功、
さまざまな機械兵器によって世界侵略を開始する。
危機に陥ったローディシアで、
ハイネロア国の王子ハイベルガーが立ち上がった。
今こそ、封印されたランドメイルを解放するのだ。
平和を求めて、ハイベルガーとその仲間たちの冒険が始まる——。

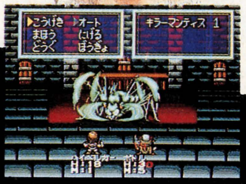




アニメビジュアル
迫力たっぷりのアニメシーンで、今までのRPGソフトでは少なかったドラマ性を打ち出しています。



フィールド画面
見おろしのトップビュー画面。静止した世界ではなく、動いている(生きている)状況の中を歩き回れます。



戦闘画面
奥行き感のある疑似3D(クォータービュー)。戦闘シーンに入るときのCDアクセスも必要ありません。

シムスの本格オリジナルRPG第1弾

「ヴァイ～流星の鎧～」
'93・4月発売予定　価格未定
メガ・CD専用







3月26日発売予定 メガドライブ用
¥8,800(税別)

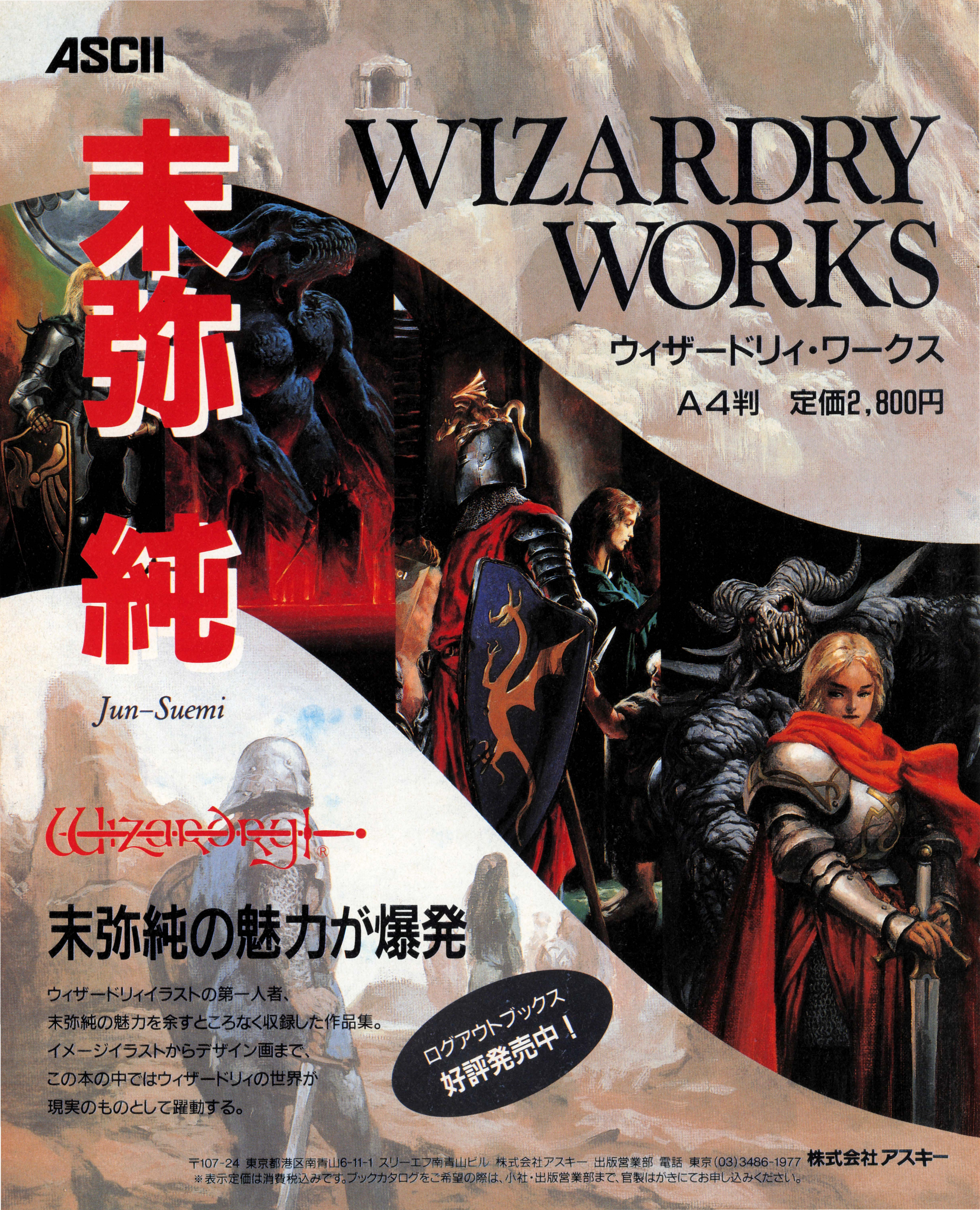
GG用「Kick & Rush」(仮)
4月発売予定　価格未定
MD用「デビルバスター」(仮)
5月発売予定　価格未定
MEGA-CD用「ポリゴンゴルフ」(仮)
今夏発売予定　価格未定
MEGA-CD用「狼兵(ランピン)」(仮)
今夏発売予定　価格未定

シムスの豪華ラインアップ


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
緊張!興奮!
めざすはモスクワ、敵戦車を撃破せよ!
3号戦車、4号戦車、3号突撃砲、パンサー、タイガーI型。強力なソ連戦車に対抗し、
ドイツは続々と新型戦車を東部戦線に投入した。実戦で鍛えられたドイツ軍戦車兵は、
ロシア各地で激戦を繰り広げ、ソ連戦車を各個撃破していた。
本作はドイツ軍最前線で戦った「騎士たちの物語」である。
233
鋼鉄の騎士
ゲームデザイン:阿部隆史/イラストレーション:松本零士
超A級戦車ウォー・シミュレーション
●シンプルなルール
奥深いゲーム性
進軍・攻撃。誰もが楽しめる
簡単ルール、簡単操作。
高い自由度とRPG感覚で楽しめる
ウォー・シミュレーション。
攻撃目標は?
YES NO
T26
ブンツェル
3号戦車G型
ポイント 3
ブンツェル上級軍曹は敵戦車8台撃破の功績により栄誉が与えられる。
2級 鉄十字章
OK
●搭乗員の成長
戦いにはドラマがある
各搭乗員の能力(命中率、速射率)が
経験で上がり、昇進・叙勲を経てエース戦車兵へ。
シナリオ・キャンペーンにて感情移入度最高!
●実戦に基づくリアルな戦い
自軍・敵軍が同時に進軍・攻撃
(ターン制がない)。
敵の動きを読み、装甲の弱い側面・背後をとれ!
撃破
KV1
2月19日発売
希望小売価格:9,800円(税別)
容量:8M+バッテリーバックアップ
SUPER FAMICOM スーパーファミコンマウス対応
SUPER AIR DIVER
スーパーエアダイバー
話題のDSP搭載で
超高速バトル!
3DドッグファイトSLGの名作が
スーパーファミコンでパワーアップ。
今春発売予定
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 テレホンサービス 03-3235-5902
©1993 ASMIK ©1991 GENERAL SUPPORT スーパーファミコンは任天堂の商標です。



ASCII
攻略の書ぞくぞく登場！
女神転生外伝
ラストバイブル
公式ガイドブック
2月15日発売！
ファミコン通信編集部責任編集 定価680円
『女神転生外伝 ラストバイブル』の公式ガイドブックの登場だっ！ 各種データはもちろん、クリアーし終わったあとのお楽しみまでバッチリ載っているぞ。
真 女神転生
攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価1200円
マップの攻略から、登場モンスター・悪魔合成データも完璧！ 悪魔辞典は必読ものだ。
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価800円
『ランドストーカー』ファン待望の本が遂に登場！役に立つ完全攻略マップ付きだよ。
重装機兵ヴァルケン
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価880円
ゲームの攻略から設定解説、開発者インタビューまで『ヴァルケン』のすべてがわかる1冊。
ウィザードリィV
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価980円
スーパーファミコン、最新版「ウィザードリィ・V」をあますところなく解説した1冊。
ウィザードリィ外伝II
イマジネーションズガイドブック
ベニー松山監修 定価980円
CGによるオールカラーのアイテムイラスト、総天然色のモンスターたちを満載。
スーパーマリオカート
のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価650円
今、はやりの対戦プレー。バトルゲームにVSマッチレースなど、対戦モード攻略も大紹介。
スーパーマリオランド2
のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価550円
難易度はもちろん、どのアクションを使うか、ひとめでわかるマーク付きなのだ。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
末弥純
WIZARDRY WORKS
ウィザードリィ・ワークス
A4判　定価2,800円
Jun-Suemi
Wizardry®
末弥純の魅力が爆発
ウィザードリィイラストの第一人者、
末弥純の魅力を余すところなく収録した作品集。
イメージイラストからデザイン画まで、
この本の中ではウィザードリィの世界が
現実のものとして躍動する。
ログアウトブックス
好評発売中！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
月刊
アスキーコミック
カラー巻頭読み切り
METALMAX2
スーパーファミコンゲーム
廃墟の標的
MARIA'S GAME
山本貴嗣
特別読み切り
FARGREEN
ー世界で最後の竜の夢ー(後編)
厦門 潤
好評発売中!
(毎月19日発売)
特別定価380円
2月号
3大新連載開始
Snatcher
スナッチャー
小林 治
プリンセス・ミネルバ
原作:舞坂 洸 作画:竹邑真字
聖球史伝
ベースボーラー
原案:遠藤剛彦 作画:山中あきら
ニューボンボン
吉田戦車
傷だらけの戦士たち
喜国雅彦
世界は
物語のためにある
ドラマ
好評連載中!
モンスターメーカー
サガ
九月姫
真・女神転生
作・鈴木一也 画・御祇島千明
ウィザードリィV
メイルストロームの彼方
作・竹内誠 画・しのざき嶺
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。


ASCII
すべての"アレスタ機乗り(ドライバー)"へ告ぐ
最新刊
SUPER ALESTE
スーパーアレスタ
原作:久保宗雄　作画:岡崎沙実　定価580円
突如、アマゾンの奥地に出現した謎の球体。地球連合軍はアレスタをスクランブル発進させた……。あのシューティングゲームの名作『スーパーアレスタ』のコミックがテイクオフ!!
アスキーコミックス
好評発売中!
ワンダービット①
島本和彦　定価980円
ワンダービット インサイダーケン編
島本和彦　定価980円
わんだりんぐWONDERLAND①
めるへんめーかー　定価640円
モンスターメーカー・サガ①〜②
九月姫　各定価640円
しあわせのかたち①〜③
桜玉吉　各定価980円
べーしっ君①〜③
荒井清和　各定価520円
ゲーム戦士 アニマード
永井豪とダイナミックプロ　定価780円
ルナティック LOVERS
とりうみ詳子　定価580円
Nesia!! ネシア!!
山本貴嗣　定価580円
電子妖精アバタモ☆エクボ①
こやま基夫　定価980円
墜落日誌①
寺島令子　定価780円
遥かなる異郷ガーディアン①
市川みなみ　定価580円
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

クイズ!! のーてん 脳天逆SAKAおとし

ROUND 76 ファイナルファンタジーV

クリアーした人なら5秒でわかる『ファイナルファンタジーV』ジョブシステムのクイズだ！

問題 今回の文字消しパズルは、『FFV』のジョブシステムから出題だ。いつもどおり、縦、横、斜めに隠された15のジョブをパズル面から捜し出して消してくれ。最後に残った9文字を組み合わせてできる言葉が答えになる。もちろん、上下左右どこから読んでも、同じ文字を何度使ってもよい。さあ『FFV』の説明書片手にがんばれ！

ア	ニ	ナ	カ	シ	テ	ギ	ム
マ	ン	サ	イ	リ	ク	ン	モ
ホ	ジ	ピ	ム	ト	ユ	ユ	コ
ウ	ヤ	ユ	ツ	ラ	ク	ウ	リ
ケ	イ	フ	ウ	ス	イ	シ	ド
ン	ー	ス	リ	ツ	テ	ジ	オ
シ	リ	シ	ヨ	ウ	カ	ン	シ
バ	ー	サ	ー	カ	ー	イ	ビ

先週の答え

ニンジャクン

タ	ン	ン	マ	ク	ツ	ロ	ソ
ニ	カ	マ	ン	リ	ン	ク	ニ
ル	サ	ハ	ー	モ	オ	ン	ツ
マ	ー	ン	シ	バ	オ	ニ	ク
ヤ	キ	マ	ド	メ	ン	ル	ゴ
ジ	イ	ク	ジ	ラ	イ	ボ	エ
ヤ	マ	ツ	ピ	ー	カ	ジ	モ
ジ	ャ	パ	ジ	ワ	ギ	ヤ	ン

応募のきまり

ゴホンといったら龍拡散、ジョブシステムといえば『FFV』。もう、あまりにも有名になったジョブシステムを、キミはもう試してみたかな？　着ぐるみフェチにはバーサーカーなんかおすすめだぞ。答えがわかったら官製はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業または学年、電話番号を書き、左足を西の方角に向けて2月11日までに出せ。

賞品について

正解者のなかから抽選で10名に5億円ぶんのおこめ券をプレゼント！　うそ。ほんとは5000円ぶんの全国共通おもちゃ券をプレゼントね。『FFⅣ』以前のシリーズを遊んでいない人は、このおもちゃ券でぜひ買ってみよう。3月19日号での発表だ！

クイズ！脳天逆おとし 2月19日号当選者

- ●千葉県　久米喜仁
- ●神奈川県　井上耕真
- ●埼玉県　中山宗久
- ●神奈川県　堤　岳彦
- ●東京都　宇田尻陽子
- ●大阪府　岩田篤史
- ●東京都　佐々木緑
- ●大阪府　泉岡富志雄
- ●神奈川県　水留　寛
- ●愛媛県　高橋　健

INFORMATION インフォメーション

加藤俊章氏のミニ画集を進呈!

12月に開催されたイマジニア主催『ポピュラス2』原画展には行ったかな？　会場に行った人はポスターと、写真のようなミニ画集がおみやげとして渡されたはず。加藤俊章氏の美麗極まりないイメージイラスト、ゲームに登場するキャラクターたちが描かれている。ファンならずとも、1度は見ておきたいものである。残念ながら、開催期間中に会場へ行けなかった人のために、このミニ画集を5名様にプレゼント！　ミニ画集頂戴つかまつる係まで。



⬆古代ギリシャを舞台にしたシミュレーションゲーム。イマジニアから発売中だ。



⬅これがミニ画集の表紙。当然非売品だ。

毎度おなじみコナミの『DS』だ

コナミから発行されている『DS・3』という小雑誌を知ってるかな？　コナミのゲームの速報をはじめとして、広報部のアイドル、早坂＆砂井のページや矩形波倶楽部のコーナーまであるのだ。コナミフェチ必携のこの本を5名様にドドドーンとプレゼントしちゃうぞ。

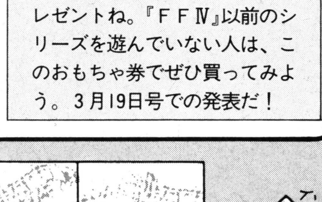
2月19日号インフォメーション、平成コナミ野郎係まで応募せよ。



⬅毎月1回発行。非売品なのである。

『ブライII』BGMを堪能せよ

もう『ブライII』はクリアーしたかな？　今回、このゲームの特別編集版シングルCDがリバーヒルソフトから届いたので5名様にプレゼントしちゃうぞ。お約束だが、『ブライ』フェチ必携だ。あて先は2月19日号インフォメーション、『ブライ』なしじゃ生きられない係まで。



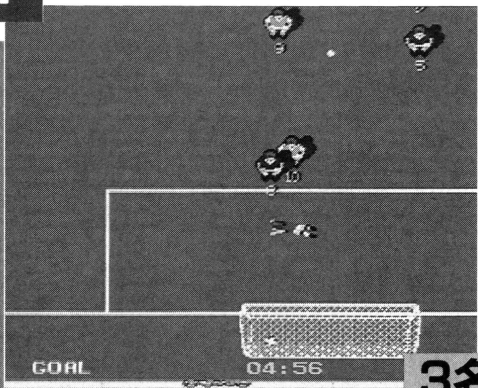
⬆ゲームのほうはリバーヒルソフトからPCエンジンで発売中。価格は8500円だ。

PRESENTS 読者プレゼント

2月19日号の当選者は3月12日号(2月26日発売)で発表だ!!

ゲームソフト

1 スーパーキックオフ



3名

ミサワエンターテインメント スーパーファミコン

4つのゲームモードで遊べるサッカーゲーム。自分がプレーした試合を、ビデオのように再生して見ることもできるぞ。

2 ワイリー&ライトのロックボード

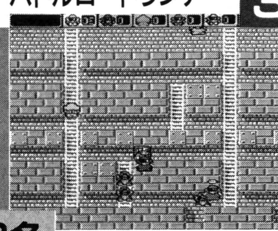


3名

カプコン ファミコン

『ロックマン』のキャラクターが登場するボートゲーム。

3 バトルロードランナー

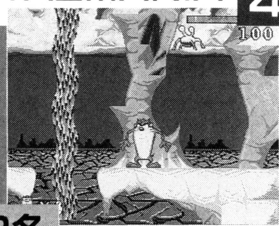


3名

ハドソン PCエンジン

最高5人までが対戦することのできるアクションゲーム。

4 TAZMANIA

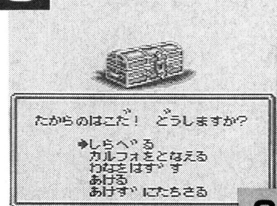


3名

セガ メガドライブ

オーストラリアの猛獣が主人公のアクションゲーム。

5 ウィザードリィ・外伝II



3名

アスキー ゲームボーイ

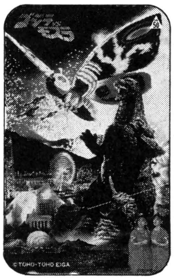
人気RPG『ウィザードリィ』のゲームボーイ版第2弾。

テレホンカード

6 ゴジラvsモスラ

同タイトルの旧作では、モスラを呼ぶふたり組みの女の子を、ザ・ピーナッツが演じていたのだ。知ってた?

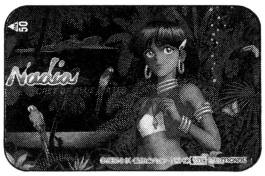
ホワイト加刷



3名

7 ふしぎの海のナディア

テレビ放映が終了しても、依然として人気の衰えないナディア。



ホワイト加刷

5名

10 中嶋美智代



ホワイト加刷

3名

1月21日にニューシングル『恥ずかしい夢』をリリースした中嶋美智代ちゃん。デビュー3年目を迎えた彼女は今年で二十歳。ドンドンきれいになっていくのだ。

8 日光猿軍団



ホワイト加刷

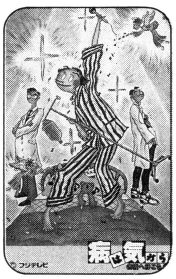
いままでは、日光東照宮よりも、こっちのほうが有名?

3名

9 病は気から

小泉今日子が主演している映画のテレカ。昨年は牧瀬里穂にCM女王の座を譲ったが、今年は奪回なるか!

ホワイト加刷



3名

締切 2月11日 必着

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 涙が出ちゃう女の子だもん 2月19日号

1/29号の当選者発表

ゲームソフト

●雀闘士銅羅王
富山県 森 敬介
福岡県 安部昌弘
埼玉県 菅沼志保

●バトルベースボール
富山県 坂井克守
兵庫県 永田喜恵
三重県 平野恵一

●コットン
岐阜県 河合孝浩
大分県 杉本一也
福岡県 加来寿行

●シムアース
秋田県 和田成治
青森県 松浦 敬
大阪府 古田 誠

●ザ・キックボクシング
愛知県 和田洋一
北海道 加藤隼人
山形県 安達 覚

テレホンカード

●セーラームーン
宮城県 大場利泰
岐阜県 水野朱美
大阪府 深居早苗
東京都 佐野浩司
愛知県 渡辺靖子

●レナウン レースクイーン
東京都 松下哲史
東京都 倉澤礼和
宮城県 吾妻 康

●ファイナルファンタジーV
佐賀県 安藤仁崇
大阪府 岡田由理
広島県 今村泰裕
静岡県 根上直樹
北海道 藤井仁志

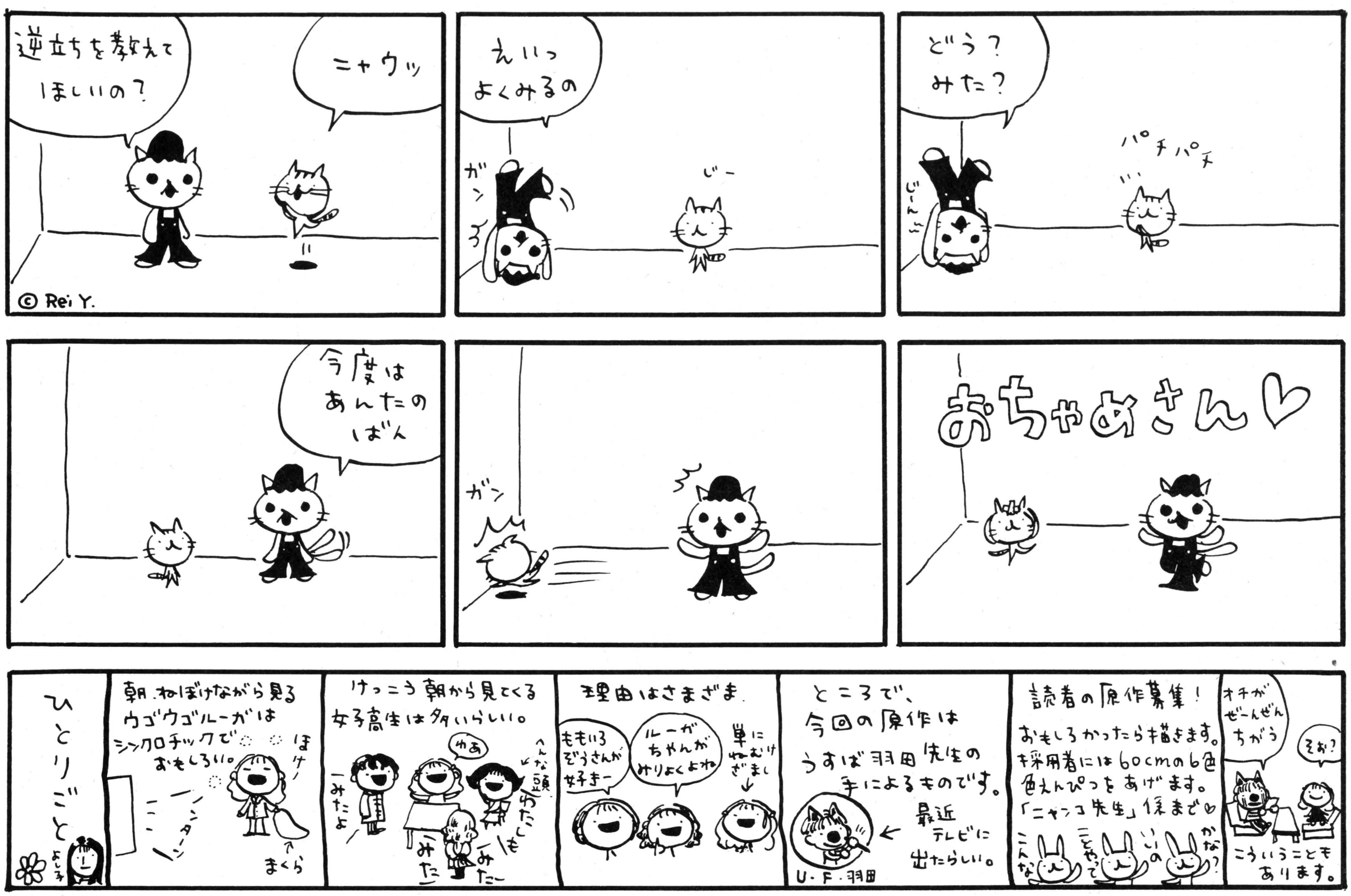
●酒井法子
山口県 河野普作
群馬県 堀口泰隆
千葉県 指田芳樹

●ああっ女神さまっ
栃木県 田村定夫
熊本県 宇野正裕

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

ドラネコ シアター

餅月あんこ



『半熟英雄』にはネタがいっぱい！

あけましておめでとり〜、なんて、「何ねぼけたこと言ってんの」とバカにされるかもしれないけど、私じゃなくて『半熟英雄』のトリが言ってるのよ。いや、ちょっとだけ遊んでみるつもりがハマっちゃって。私はメガドライブの『ダイナブラザース』の制作のお手伝いをしたのに、もうヘタでヘタで、シミュレーションゲームには縁がないと思ってたのにね。



イラスト：二木志乃

『半熟』は、ゲーム内容も楽しいけど、劇場の舞台の上で進行している劇をお客さんが見ていて、それをまたプレーヤーが見ている、という設定がすごい。その設定じたいはゲームそのものに大きな影響を与えているわけではないので"攻略のヒント"的な記事ではあまり取り上げられないけど、いろいろ考えさせられてしまいます。だって、画面が切り替わったとたんに、それまで舞台と観客をぼーっと眺めていたプレーヤーが舞台上の半熟軍になって敵を攻めることになるんだもの。自分は神の視点に立っているのか、それともお芝居のなかの役者なのか……？　この視点の混乱は矛盾と言えないこともないけど、奇妙な宙吊り感をプレーヤーに味あわせるのに役立ってるのよね。

世間一般のみなさんのなかにも、「自分こそ世の中の中心」という神サマの視点で生きてる人もいれば、「どーせアッシはアリンコよ」というふうに生きてる人だっています。いままでは、そんな視点が一瞬のうちにすり替わったり逆転するなんてことは、ある種の精神の病気のときにしか起こらないと思ってました（一市民だった人が突然「自分ががんばらなければ世界が消滅する！」と思い込んでしまう症状があるんですよ）。そんな現象が、こんなユーモラスなゲームのなかで実現されてるとは……。このほかにも、メインストーリーのあいだにテレビが登場し、そのなかでCMが流れるなど、『半熟』の世界には精神科医をクラクラさせるネタがいっぱい、だぜ————っ、若！

登録　商標



香山クリニック

尻に目薬
目に座薬

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：聡明で美人でゲーム好きだけど、まだ独身の精神科のお医者さん。スキーに誘ってくれる人募集中。

全国通信販売!!

オール税込み!! 買いたい人

(新品・中古)商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELして下さい!

TELした次の日に商品がお手もとに!!(午後5時までに受付分のもの)

商品代金は商品と引換です

(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域・一部商品除く)

注意要項
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセルはいりません)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格が変更する場合が有ります。

本体(新品・中古) 消費税込

機種		価格
スーパーファミコン	新品	TEL
	中古	¥21,800
ファミコン	新品	¥9,980
	中古	¥6,800
ゲームボーイ	新品	TEL
	中古	¥6,800
ツインファミコン	中古	¥12,800
ツインファミコンNEW	中古	¥14,800
PCエンジン	中古	¥6,800
PCエンジンコア	中古	¥6,800
PCエンジンコア2	新品	¥11,980
	中古	¥8,800
PCエンジン DUO-デュオー	新品	TEL
	中古	¥33,800
スーパーCD-ROM	新品	TEL
	中古	¥26,800
CD-ROM システムVer.2.1	中古	¥17,800
PCエンジンLT	中古	¥62,000
メガドライブ	新品	¥11,980
	中古	¥8,800
メガドライブ プラスワン	中古	¥12,980
メガCD+CD	新品	TEL
	中古	¥24,800
セガワンダー・メガ	新品	¥64,800
	中古	¥54,800
ビクターワンダー・メガ	新品	¥79,800
	中古	¥59,800
ゲームギア	新品	TEL
	中古	¥9,800
PCエンジンGT	中古	¥19,800
ネオ・ジオ NEO・GEO	新品	TEL
	中古	¥34,800
ディスクシステム	中古	¥2,800
スーパーバーコード ウォーズドラゴンボールZ	新品	¥4,980
	中古	¥3,800
スーパーバーコード ウォーズSDガンダム	新品	¥4,980
	中古	¥3,800
バーコード バトラー2(エポック)	新品	¥5,980
	中古	¥3,800

超目玉商品

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます

目玉商品は中古品との交換はできません

2/6(土)A.M.11:00受付開始

先着20名

スーパーファミコンソフト 新品 税込

ファイナルファンタジー5	激安TELにて
ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊	¥4,980

ファミコンソフト 新品 税込

データック ドラゴンボールZ 激闘天下一武道会	¥2,980

CD-ROM²ソフト 新品 税込

先着20名

三国志 英傑天下に臨む	¥480
らんま1/2 とらわれの花嫁	¥480
らんま1/2 打倒先祖無差別格闘流	¥1,980
太平記	¥280
マジカルザウルスツアー	¥280

予約受付中

ネオジオ

餓狼伝説 2

3/26発売予定 税込

定価 28,840 ⇨ 売価 21,800

コミック本買います

(定価の1〜3割)

スーパーファミコン

タイトル	新品	中古
アースライト	5980	4800
R.P.M レーシング	2980	2200
アウターワールド	6480	5400
-アクスレイ- AXELAY-	5980	4800
アクトレイザー	1980	800
悪魔城ドラキュラ	3980	2800
アクロバットミッション	4980	3200
あしたのジョー	6480	5800
アストラルバウト	6980	5800
アダムスファミリー	6480	4800
アメージングテニス	6980	5400
アメリカ横断ウルトラクイズ	6480	5800
イース 3	×	2800
ウイザードリー5-炎禍の中心-	6980	6400
ウォーリーをさがせ 2/15	6980	6400
うしおととら 1/22	6480	5800
ウルティマ6 偽りの予言者	×	3800
ウルティメイトフットボール	×	2800
ウルトラマン	×	4800
ウルトラベースボール実名版	6980	5800
エアーマネジメント	7980	6800
エイリアンVSプレデター	6980	5400
STRIKE GUNNER	×	3200
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	6980	6400
SDザ・グレイトバトル	4980	3800
SDザ・グレイトバトル2	5980	4800
NBAプロバスケット	6980	6400
F-ZERO	4980	3200
F1グランプリ	6980	4800
F1グランプリPART2 2/中	7480	6800
F1エキゾーストヒート	5980	2800
F1エキゾーストヒート2 3/5	6980	6400
エリア 88	×	2800
エルナード 1/30	6980	5800
エルファリア	6980	5800
オウガバトル 2/15	6980	5800
大相撲魂	6480	5800
オセロワールド	5980	4800
織田信長 覇王の軍団 2/26	6980	6400
弟切草	6980	5800
カードマスター	3980	3200
CACOMA KNIGHT	3480	2800
ガデュリン	×	3200
カプコンズNFLフットボール	6480	5800
餓狼伝説	TEL	8800
がんばれゴエモン	5980	4800
ガンフォース	6480	5200
奇奇怪界	6480	5200
機甲警察 メタルジャック	×	2800
機動装甲ダイオン	×	3800
機動戦士SDガンダムV作戦始動	5980	4200
機動戦士ガンダムF91	×	1800
キャプテン翼 3	5980	4400
キャメルトライ	5980	4800
Q バート3 1/29	5480	4800
ぎゅわんぶらあ自己中心派	6980	5800
銀河英雄伝説	5980	4400
キングオブザモンスターズ	6980	5800
キン肉マン	3980	2800
グラディウス 3	3980	3600
クリスティーワールド 1/29	5980	4800
ゲゲゲの鬼太郎 2/5	6980	5800
拳闘王ワールドチャンピオン	2980	2400
甲子園 2	×	5800
豪槍神雷伝説	×	3800
鋼鉄の騎士 2/19	7480	6400
甲竜伝説ヴィルガスト	×	6800
コズモギャング・ザ・ビデオ	6480	5200
コズモギャングザパズル2/26	5980	5400
魂・斗・羅 スピリッツ	5980	4200
コンバットライブス	5980	4800
ザ キングオブラリー	5980	4800
サーク 2/25	7480	6400
サイコドリーム	6480	4800
サイバーナイト	6480	4800
サイバリオン	×	3800
3X3EYES(サザンアイズ)	×	4800
三国志 III	11980	9800
サンダースピリッツ	×	2800
斬 2 スピリッツ	7480	6800
サンドラの大冒険	2980	2600
CBキャラウォーズ	5980	3800
ジェリーボーイ	3980	2800
史上最強のクイズ王決定戦	6480	5800
シムアース	4980	2800
シムアント 2/15	9980	8800
シムシティー	5980	4800
雀闘士銅羅王 2/19	6980	6400
ジャンボ尾崎のホールインワン	6980	4200
重装機兵ヴァルケン	TEL	8400
少年アシベゴマちゃん	5980	5400
JOE&MAC戦え!原始人	×	2800
ジョジョの奇妙な冒険 3/15	6980	×
初代熱血硬派くにおくん	×	4800
初段 森田将棋	6980	6200
サイバーフォーミュラ	×	5800
信長公記 1/29	9980	8800
真・女神転生	6980	5800
スーパーR-TYPE	×	2200
スーパーアレスタ	6980	5800
SuperE・D・F	×	2800
スーパー伊忍道	×	2800
スーパーヴァリス×	×	1800
スウィヴ SWIV	2980	2800
スーパーウルトラベースボール	×	3800
スーパーF-1サーカス	4980	3800
S F-1サーカスリミテッド	6980	5800
スーパー大相撲 熱戦大一番	6980	5800
スーパーオフロード	×	3800
スカイミッション	5980	4800
スーパーガチャポンワールド	6980	5800
スーパーカップサッカー	2980	2800
スーパーキックオフ	4980	4200
スーパーキックボクシング 2/25	6480	×
スーパー三国志 2	×	5800
スーパー上海	×	6800
スーパー将棋	7480	6200
鈴木亜久里のF-1	5980	4800
スーパースターウォーズ	6980	5800
スーパースタジアム	×	2800
スーパー倉庫番 1/29	5980	×
スターフォックス 2/21	TEL	×
スーパー大航海時代	8980	7800
スーパーダンクショット	×	7800
スーパーチャイニーズワールド	4980	2200
スーパーテトリス2+ボンブリス	6980	6400
スーパーテニス	6980	5800
ステルス	7480	5800
ストリートファイター2	7980	6800
スーパーニチブツ麻雀	6980	5800
スーパー信長の野望	9980	6800
スーパーパーティラッシュ	2980	2400
スーパーバレーII	TEL	6800
スーパーパン	×	4800
スーパービックリマン 1/29	5980	5400
スーパーピンボール	6480	5800
スピンディジーワールド	6480	4800
スーパーファイヤープロレス	4980	3800
スーパーファイヤープロレス2	TEL	7800
スーパーファミスタ	5980	4800
スーパーファミスタ2 3/12	TEL	×
S フォーメーションサッカー	×	5800
スーパーブラックバス	6980	6400
S プロフェショナルベースボール	×	2800
スーパープロベースボール2	6980	5800
スーパーボウリング	5980	4800
スーパー麻雀	5980	4200
スーパー麻雀大会	7980	6800
スマッシュTV	3980	2800
スーパーマリオワールド	5980	4800
スーパー桃太郎電鉄 2	TEL	7800
スーパーリニアボール	×	4800
スーパーロイヤルブラッド	6980	5800
スーパーワギャンランド	×	3800
芹沢信雄のバーディートライ	6480	5800
ゼルダの伝説	5480	3800
ソウルブレイダー	2980	1800
ソニックブラストマン	5980	4800
ソングマスター	6480	4800
TMNTタートルズ	×	4800
対決ブラスナンバース	2980	2600
大戦略エキスパート	×	5800
ダイナウォーズ	5980	4800
タイニートゥーンアドベンチャーズ	5980	4800
大爆笑!人生劇場	TEL	6400
高橋名人の大冒険島	×	3200
戦え原始人2-ルーキーの冒険-	4980	4200
W・W・FS レッスルマニア	3980	2800
ダライアスツイン	×	2800
ダンジョンマスター	×	3400
ちびまる子ちゃん	×	3800
超攻合神 サーディオン	1980	1400
超魔界村	×	3400
提督の決断	12800	9800
ディメンション・フォース	×	2800
テクモNBAバスケットボール	TEL	8800
トップレーサー	×	3800
ドラえもんのび太と妖精の国 2/19	6480	×
ドラゴンズ アース 1/22	5980	×
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	×	3400
ドラゴンボールZ超サイヤ伝説	×	2800
ドラゴンクエスト 5	TEL	6800
ドラゴンボールZ 超武闘伝 3/中	TEL	×
ドラッケン	×	2200
ナイトガンダム物語	×	3200
中嶋悟スーパーF-1ヒーロー	5980	4800
なきの竜麻雀飛翔伝	7980	6800
ナムコットオープン 1/29	6480	×
バートの不思議な夢の大冒険 2/26	6480	×
ハイパーゾーン	×	2200
パイプドリーム	×	4800
パイロットウイングス	5980	4800
白熱プロ野球ガンバリーグ	×	2800
白熱プロ野球ガンバリーグ93	TEL	6800
パチ夫くんスペシャル	7480	6800
パチンコウォーズ	6480	5400
ハットトリックヒーロー	×	3800
バトルサッカー	TEL	6800
バトルドッチボール	5980	3800
バトル・グランプリ	×	3800
バトルコマンダー	3980	2200
バトルテック 2/26	6480	×
バトルブレイズ	5980	4200
遥かなるオーガスタ	6980	5800
バルバロッサ	4980	3800
バレーボールTwin	6980	5800
パロディウスだ!	5980	4800
パワーアスリート	3980	3800
半熟英雄ああ世界よ半熟なれ	6980	5800
反省ザルジローー君の大冒険	×	4400
PGAツアーゴルフ	3980	3200
ヒーロー戦記	4980	4200
BIG・RUN	×	2200
ヒューマングランプリ	6480	5800
飛龍の拳S GOLDENFIGHTER	6980	4200
飛龍の拳S ハイパーバージョン	5980	4800
ファイナルファンタジー 4	6980	5200
〃 (イージータイプ)	×	6400
ファイナルファンタジー5	TEL	7800
ファイナルファイト	5980	1800
ファイナルファイト・ガイ	5980	4200
ファランクス	6480	4800
フック HOOK	3980	2800
ブライ八玉の勇士伝説 1/14	6980	6400
フライングヒーロー	6480	3800
プリンスオブペルシャ	4980	3800
ブレイゾン	×	4200
プロサッカー	×	2400
プロフットボール	×	2800
プロフットボール 93 2/12	6980	×
ペブルビーチの波涛	6980	5800
ヘラクレスの栄光 3	×	5800
弁慶外伝 沙の章	TEL	6800
ホームアローン	3980	3200
北斗の拳5	6980	4200
北斗の拳6	6980	5800
炎の闘球児ドッジ弾平	5980	3200
ポピュラス	×	1800
ポピュラス 2 1/22	7480	×
ボンバザル	×	2800
マイト&マジックBOOK2 1/22	6480	×
摩訶摩訶 (マカマカ)	2980	2800
負けるな!魔剣道 1/22	6480	×
MOTHER 2 4/中	TEL	×
まじかるタルるートくん	4980	2800
マジックソード	3980	3200
マリオカート	TEL	7400
マリオペイント	TEL	7800
ミステリーサークル	2980	2800
ミッキーのマジカルアドベンチャー	TEL	7800
メジャータイトル	5980	5200
メタルマックス 2 3/15	6980	×
モノポリー 2/15	6980	×
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5980	3800
ヨーロッパ戦線 1/16	9980	8800
横山光輝 三国志	6980	5800
ヨッシーのクッキー 3/26	5480	×
46億年物語	TEL	7800
雷電伝説 -RAIDEN-	×	5800
ライトファンタジー	6980	5800
ラグーン	3980	3200
ラッシング・ビート	2980	2600
ラッシング・ビート乱 複製都市	6980	5800
らんま1/2 町内激闘編	6480	4800
らんま1/2 爆裂乱闘篇	TEL	8400
リターンオブダブルドラゴン	4980	4400
ルーニテューンズロードランナー vsワイリーコヨーテ	6480	4800
レナス	5980	4800
レミングス	4980	3200
ロイヤルコンクエスト	3980	3200
ロードモナーク	2980	2600
ロケッティア	×	1800
ロマンシング・サガ	4980	2800
ワールドクラスラクビー 1/29	5980	5400
ワイアラエの奇蹟	6980	5800

ファミコン新品ソフト900種類¥980から
ファミコン中古ソフト400種類¥200から

PCエンジン

タイトル	新品	中古
アイドル花札(ハッカー)	5980	4200
アイドルパチスロ(ハッカー)	6980	5800
AVポーカー(ハッカー)	6980	4800
F1サーカス92	4980	3800
究極麻雀アイドル(ハッカー)	6980	4800
バトルロードランナー 2/10	4480	3800
パワースポーツ	2980	2200
ファイヤープロレス3	5980	4800
ボンバーマン93	4980	4400
レディソード(ハッカー)	7980	4800

CD-ROM

タイトル	新品	中古
R-TYPE -conpelete cd-	2980	1800
アイキューパニック	×	2200
アヴェンジャー	1480	1200
アストラリウス魔笛伝説	×	2200
アドベンチャークイズカプコン	×	3800
AYAサイキックディテクティヴ	3980	3200
イース 1・2	5980	4800
イース 3ワンダラーズフローム	×	1800
井上麻美この星に	4480	3400
イメージファイト II	5480	4200
ヴァリス 2	×	3200
ヴァリス 3	×	1400
ヴァリス 4	×	1200
ヴァリス ビジュアル集 2/19	3980	×
ウィザードリィ 5	3980	3200
宇宙戦艦ヤマト	5980	4200
うる星やつら	×	2800
ウルトラBOX 創刊号	×	1400
ウルトラBOX 2号	×	2200
ウルトラBOX 3号	×	2200
ウルトラBOX 4号	×	1800
ウルトラBOX 5号	×	3200
ウルトラBOX 6号	×	2200
エグザイル	×	1800
エグザイル 2	3980	2800
エフェラ&ジリオラ	×	1800
F-1サーカススペシャル	×	3800
エルディス	×	1800
OEDO 808	×	1800
幻蒼大陸 オーレリア 2/26	5980	×
鏡の国のレジェンド	×	1200
カラーウォーズ	×	2800
ガルクライト TDF2	×	1800
カルメン・サンディエゴを追え	×	2800
川のぬし釣り 自然派	4980	4200
キアイダン○○(ダブルオー)	3980	3200
キャンペーン版大戦略 2	6980	5800
ぎゅわんぶらあ自己中心派	×	2800
ぎゅわんぶらあ麻雀パズル	×	1200
銀河お嬢様伝説ユナ	×	4200
金蓋花京絵皿殺人事件	×	3800
クイズまるごとザワールド	×	2200
クイズまるごとザワールド2	×	3200
クイズアベニュー	×	2800
クイズアベニュー 2	×	2800
クイズ殿様の野望	3980	3200
クイズの星	×	3800
グラディウス2	×	5800
クレストオブウルフ2/26	4980	×
ゲイングランドSX	5480	3800
ゲート・オブ・サンダー	×	2800
ゴールデンアックス	×	800
コズミックファンタジー	×	3800
コズミックファンタジー2	×	3800
コズミックファンタジー3	2980	2600
〃 ビジュアル集 1 2 2/12	3980	×
ゴットパニック至上最強軍団	4980	3800
コットン 2/12	4980	×
コブラ	×	1200
コブラ 2	980	800
サーク 1・2	5980	4800
サイキックストーム	×	1800
サイドアーム.スペシャル	×	800
ザ・キックボクシング	×	3800
ザ・デビス・カップテニス	×	1800
ザ・プロ野球	×	2800
ザ・プロ野球SUPER	×	3800
斬 -陽炎の時代-	×	3800
三国志 英傑天下に臨む	1480	1200
J・B・ハロルド殺人	×	1800
シェイプシフター	×	2800
ジェノサイド	×	3800
シムアース 1/14	4980	×
シャーロックホームズ	1980	1200
ジャックニクラウス	×	1800
シャドー・オブ・ザ・ビースト	×	1200
上海2	×	4200
上海IIIドラゴンズアイ	5480	×
雀偵物語	×	3800
雀偵物語 2 出動編	3980	2200
雀偵物語 2 完結編	3980	2200
シュビビンマン 3	×	2800
スーパーアルバトロス	×	600
スーパーダライアス	×	1800
スーパー大戦略	×	2400
スーパー倉庫番	×	3200
スーパーリアル麻雀スペシャル	5980	4800
スーパーシュヴァルツシルト	3480	2800
スーパーシュヴァルツシルト2	5980	4800
スーパー麻雀大会	7480	4800
スーパー雷電	×	3800
スターパロジャー	×	4200
スターモビール	×	3200
スナッチャー	×	3800
スプラッシュレイク	×	2800
スプリガンマーク2	×	4800
スライムワールド	×	3800
聖竜伝説モンビット	×	3200
精霊戦士スプリガン	×	1800
ゼロウイング	×	3800
ゼロヨンチャンプ 2 2/25	5880	4800
戦国関東三国志	×	1200
ソーサリアン	3980	3800
ソル・ビアンカ	×	2200
大旋風カスタム	×	1400
太平記	×	1200
ダウンタウン熱血行進曲	×	3800
ダウンロード2	×	1800
ダブルドラゴン2	×	×
ダンジョンマスターセロンズクエスト	4980	3400
超兄貴	TEL	4200
超時空要塞マクロス 2036	×	5800
超時空要塞マクロス永遠のラブソング	5480	4800
テクモWORLDCUP Sサッカー	5980	4400
デコボコ伝説	×	1200
デス・ブリンガー	×	2400
テラフォーミング	×	3200
天外魔境	×	5800
天外魔境 2 -戦国卍丸-	×	3200
天使の詩	×	2800
トップをねらえ!	×	4800
ドラえもんのび太のドラビアンナイト	×	1800
ドラゴンナイト 2	4980	4800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	×	3800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	5480	4400
トラベルエプル	×	3800
なりトレ ザ・スゴロク92	×	1800
ネクスザール	5480	3800
熱血ドッジボール部CDサッカー編 SCD	×	400
信長の野望 武将風雲録2/25	9980	×
ノリコ	×	800
ハイグレネーダー	×	800
パスティール	×	1400
パステルライム	5480	4200
パチ夫くん 幻の伝説	×	5200
パチ夫くん笑う宇宙	5980	4800
バニラシンドローム	3980	3200
バベル	×	2800
ビックリマン大事界	×	400
秘宝伝説 クリスの大冒険	×	1800
ヒューマンスポーツフェスティバル	×	1200
ビルダーランド	×	1800
ファージアスの邪皇帝	3980	3200
ファイティングストリート	4980	4200
ファイナルゾーン2	×	600
フォゴットンワールド	×	3800
ふしぎの海のナディア 1/29	4980	4200
BURAI -ブライ-	5480	3400
ブライII闇皇帝の逆襲	6980	5800
プリンスオブペルシャ	×	1400
ブロウニング	×	800
プロジェクト-F	×	2200
ベイビージョー	×	2200
ヘルファイヤーS	×	2800
ホーク F-1.2.3	×	800
北斗星の女	×	1800
ぽっぷ nまじっく	×	4200
ボナンザブラザーズ	×	4200
ポピュラスザ・プロミスランド	×	2800
ポリスコネクション 2/26	5980	×
ボンピングワールド	×	800
マイト&マジック	×	2800
マインスウィーパー	×	1800
マジカルサウルスツアー	980	800
魔晶伝紀ラ・ヴァルー	×	3200
マスターオブモンスターズ	×	3200
魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	2980	2200
魔物ハンター妖子 遠き呼び声 1/8	6480	4200
マンホール	×	3800
みつばち学園	×	1800
未来少年 コナン	×	1200
夢幻戦士 ヴァリス	×	2800
迷宮のエルフィーネ	×	2200
メタモジュピター 1/22	4980	3800
モトローダー MC	5480	4200
モンスターレア	×	800
YAWARA! ヤワラ	2980	1800
横山光輝真三国志	6680	4400
ライザンバー 2	×	2200
ライザンバー 3	5480	3800
ライジング・サン	×	1200
ラストハルマゲドン	×	1800
らんま1/2	1980	1200
らんま1/2 とらわれの花嫁	1980	1400
らんま1/2 打倒元祖無差別格流	2980	2400
ルーム	2980	1800
レギオン	×	800
レッド・アラート	×	1400
レディファントム	×	2800
レミングス	5480	3200
ロードスピリット	×	1800
ロードオブウォーズ	×	3200
ロードス島戦記	4980	3800

ネオジオ

タイトル	新品	中古
あしたのジョー伝説	17800	14800
アンドロデュノス	19800	14800
エイトマン	18800	14800
ASO 2-ラストガーディアン	15800	13800
餓狼伝説	23800	19800
餓狼伝説2	21800	×
キングオブモンスターズ	9800	6800
キングオブモンスターズ2	19800	14800
クイズ大捜査線	13800	11800
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	18800	14800
クロスソード	18800	16800
ゴーストパイロット	16800	9800
サイバーリップ	8800	6800
サッカーブロール	18800	14800
ジョイジョイキッド	7800	5800
ザ・スーパースパイ	9800	7800
スラッシュラリー	19800	16800
戦国伝承	16800	12800
トッププレイヤーズゴルフ	9800	7800
ナム 1975	7800	6800
2020スーパーベースボール	14800	9800
ニンジャコンバット	7800	6800
ニンジャコマンドー	19800	16800
バーニングファイト	9800	7800
バカ殿様麻雀漫遊記	17800	14800
ビューポイント	19800	16800
フットボールフレンジー	14800	9800
ベースボールスターズ	7800	6800
ベースボールスターズ2	19800	14800
麻雀狂烈伝	7800	6800
マジシャンロード	7800	5800
みなさんのおかげさまです	12800	7800
ミューティション・ネイション	18800	12800
ライディングヒーロー	7800	6800
ラギ	7800	6800
ラストリゾート	19800	14800
リーグボーリング	9800	8800
龍虎の拳	21800	19800
ロボアーミー	16800	12800
ワールドヒーローズ	TEL	23800



〒431-32 静岡県 浜松市笠井町32-1

エマーソン 年中無休 通販部係

☎053-433-9900 (AM11:00〜PM8:00)

FAX053-435-5454 FAXでも受付ています 現金書留でも受付します

ミュージック 300円〜1,500円 CDも(シングルは別)買い取ります

エマーソングループ

●笠井街中	●浜北北病院隣	●浜北駅ビル1F	●中電変電所前	●ハニーコーエイ東	●ユニー泉町南	●ジャスコ東	●サンテラス北	●東名インター入口	●イケヤ文楽館2F	●流通センター通り	●イケヤ文楽館店内	●鉄工団地入口
本店	大瀬店	浜北店	原島店	掛川店	幸店	入野店	磐田店	袋井店	高台店	静岡東千代田店	高林店	三島店

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

2月発売のソフト

5日	ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王＜バンダイ＞ 8800円/カートリッジ
12日	プロフットボール'93＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	ドラえもん～のび太と妖精の国～＜エポック社＞ 8000円/カートリッジ
19日	雀闘士銅鑼王＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
19日	鋼鉄の騎士＜アスミック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
19日	ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)＜トミー＞ 9500円/バックアップカートリッジ
21日	スターフォックス＜任天堂＞ 9800円[込]/カートリッジ
26日	■バトルテック＜ビクター音楽産業＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	■F-1 GRAND PRIX PART II＜ビデオシステム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	■サーク＜サンソフト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
26日	シムアント＜イマジニア＞ 12800円/バックアップカートリッジ
26日	バットマンリターンズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
26日	リーディングカンパニー＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
26日	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	コズモギャング ザ パズル＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
26日	バートの不思議な夢の大冒険＜アクレイムジャパン＞ 8800円/カートリッジ
26日	織田信長 覇王の軍団＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ

3月発売のソフト

5日	■ジョジョの奇妙な冒険＜コブラチーム＞ 9500円(予価)/カートリッジ
5日	■エキゾースト・ヒートII F1ドライバーへの軌跡＜セタ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
5日	■アルバート オデッセイ＜サンソフト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
5日	モノポリー＜トミー＞ 9700円/バックアップカートリッジ
5日	イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞ 9700円/バックアップカートリッジ
5日	デビルズコース＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12日	■EDONO牙＜マイクロワールド＞ 8900円/カートリッジ
12日	スーパーキックボクシング＜エレクトロ・ブレイン＞ 8800円/カートリッジ
12日	伝説のオウガバトル＜クエスト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
12日	2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞ 8900円/バックアップカートリッジ
12日	カリフォルニアゲームズII＜ヘクト＞ 8800円/カートリッジ
12日	●スーパーファミスタ2＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
19日	■バイオメタル＜アテナ＞ 8980円/カートリッジ
19日	ジャングルウォーズ2＜ポニーキャニオン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
19日	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ＜インフォコム＞ 8800円/カートリッジ
19日	どらぼっちゃん 超魔界大戦＜ナグザット＞ 8800円/バックアップカートリッジ
25日	スーパー蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
25日	●スーパーワギャンランド2＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ
26日	■ノイギーア～海と風の鼓動～＜ウルフ・チーム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	ヨッシーのクッキー＜ビー・ピー・エス＞ 7200円/カートリッジ
26日	インターナショナルテニスツアー＜マイクロワールド＞ 8900円/カートリッジ
26日	デザート・ストライク 湾岸作戦＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	Pop'nツインビー＜コナミ＞ 8900円/カートリッジ
26日	ブルースブラザーズ＜ケムコ＞ 7800円/カートリッジ
26日	つっぱり大相撲・立身出世編＜テクモ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
27日	DEAD DANCE＜ジャレコ＞ 9700円/カートリッジ
30日	■三国志正史 天翔スピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 12800円/バックアップカートリッジ
上旬	■メタルマックス2＜データイースト＞ 9500円/バックアップカートリッジ
中旬	スーパーダンクスター＜サミー＞ 7900円/カートリッジ
下旬	■ウルトラセブン＜バンダイ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
下旬	■スーパースラップショット＜アルトロン＞ 8500円/カートリッジ
下旬	USA ICE HOCKEY＜ジャレコ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
下旬	怒りの要塞＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
3月	■ドラゴンボールZ 超武闘伝＜バンダイ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
3月	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
3月	ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー、あなたのすべてをあばきだす～＜ヴィジット＞ 9800円/バックアップカートリッジ
3月	パワーモンガー～魔将の謀略～＜イマジニア＞ 12800円/バックアップカートリッジ
3月	ザ・グレイトバトルIII＜バンプレスト＞ 8700円/カートリッジ

4月発売のソフト

2日	エアーマネジメントII 航空王をめざせ＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
3日	キャプテン翼IV＜テクモ＞ 9700円/バックアップカートリッジ
16日	デュアル オーブ～聖霊珠伝説～＜アイマックス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
23日	エルナード＜ゲームプラン・にじゅういち＞ 9600円/バックアップカートリッジ
28日	■スーパーボンバーマン＜ハドソン＞ 7800円/カートリッジ
上旬	■ブレスオブファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 9800円/バックアップカートリッジ
上旬	The 麻雀・闘牌伝＜ビデオシステム＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	●太閤立志伝＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	アクションパチ夫＜ココナッツジャパン＞ 9500円/カートリッジ
下旬	スーパーバトルタンク＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	ファースト サムライ 魔狂人伝説＜ケムコ＞ 7800円/カートリッジ
下旬	聖剣伝説2＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	ラプラスの魔＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
4月	■ビデオキッド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
4月	セプテントリオン＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
4月	SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円/カートリッジ

5月発売のソフト

14日	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ＜エポック社＞ 7680円/バックアップカートリッジ
下旬	■MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
5月	■デバステイター＜マイクロワールド＞ 価格未定/カートリッジ
5月	■ファイナルファイト2＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
5月	シルヴァ・サーガ2＜セタ＞ 9500円/バックアップカートリッジ
5月	日本プロ麻雀連盟推薦 極(仮題)＜アテナ＞ 価格未定/カートリッジ
5月	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～＜サイクロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
5月	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!＜ケイエスエス＞ 9800円(予価)/カートリッジ
5月	対局囲碁ゴライアス＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
5月	早指し 二段森田将棋＜セタ＞ 14800円/バックアップカートリッジ
5月	●NBAオールスターチャレンジ＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
5月	●サッカー(仮題)＜サンソフト＞ 価格未定/カートリッジ

6月以降発売のソフト

下旬	新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢＜バリエ＞ 9800円/カートリッジ
6月	■エストポリス伝記＜タイトー＞ 8900円/バックアップカートリッジ
6月	神聖紀オデッセリア＜ビック東海＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
7月	■トップレーサー2＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	■スーパー競馬＜アイマックス＞ 9700円/カートリッジ
7月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/カートリッジ
7月	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ
7月	FMW(仮題)＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
7月	スーパーエアーダイバー＜アスミック＞ 8900円/カートリッジ
8月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
7月～8月	ソード・ワールドSFC＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	■お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	全日本プロレス＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	キネシス＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	摩陀羅2＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	超幻魔大戦＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	コットン(仮題)＜データム・ポリスター＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	おざなりダンジョン＜データム・ポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
'93年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

■竜騎兵団ダンザルブ＜バンダイ＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 価格未定/カートリッジ
サンサーラナーガII＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
NFLフットボール＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
スーパーフルメタル＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
将魔＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
アクタリオン＜テクモ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
マスターオブモンスターズ(仮題)～大魔王ガイヤの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ
スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
デスブレイド＜アイマックス＞ 9700円/カートリッジ
くにおくんのドッジボールだよ 全員集合!＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ
アミュージングドリーム＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
ドラッケン2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
モンスターメーカー3(仮題)＜ソフエル＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
クラシック・ロード＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
ダイアス3(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ファーストクィーン＜シーツゥワールド＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
コスモポリスギャリアン(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ダウンタウン熱血ベースボール(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
BASTARD!!＜コブラチーム＞ 価格未定/カートリッジ
GO! GO! GOMO君(仮題)＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
●スーパー・ヴィジット＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

2月発売のソフト

5日	悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞ 3900円/カートリッジ
19日	けろけろけろっぴの大冒険2・ドーナツ池はおおさわぎ＜キャラクターソフト＞ 5400円/カートリッジ
19日	バトルベースボール＜バンプレスト＞ 8600円/カートリッジ
26日	バイオミラクル ぼくってウパ＜コナミ＞ 3900円/カートリッジ
26日	USA ICE HOCKEY in FC＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ

3月発売のソフト

5日	バブル・ボブル2＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ
5日	めざせ!トッププロ ～グリーンに賭ける夢～＜ジャレコ＞ 6500円/バックアップカートリッジ
12日	スターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター音楽産業＞ 7900円/カートリッジ
19日	カジノ・ダービー＜ヨネザワPR21＞ 5500円(予価)/カートリッジ
23日	■星のカービィ 夢の泉の物語＜任天堂＞ 6500円[込]/カートリッジ
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
26日	ディジャヴII＜ケムコ＞ 6500円/バックアップカートリッジ
26日	もえろツインビー シナモン博士を救え!＜コナミ＞ 3900円/カートリッジ
上旬	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星＜アイレム＞ 12800円(予価)/カートリッジ
下旬	ぴょこたんの大迷路＜サンソフト＞ 4980円/カートリッジ
下旬	ドッジ弾平2＜サンソフト＞ 6800円/カートリッジ
3月	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
3月	快傑ヤンチャ丸3＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	データック(本体のみ)＜バンダイ＞ 価格未定/データック専用カートリッジ

4月発売のソフト

23日	■ジェットソン＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ
23日	●ダックテイルズ2＜カプコン＞ 5800円/カートリッジ
上旬	ゴリラーマン＜ヨネザワPR21＞ 6900円/カートリッジ
4月	■ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ
4月	■SDガンダム GUNDAN WARS＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ

5月発売のソフト

5月	■Jリーグファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
5月	グローブビート＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月	パチ夫くん5＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	●マイティファイナルファイト＜カプコン＞ 6500円/カートリッジ
7月	■アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ
7月	THE GOLF '93＜ジーオーワン＞ 6900円(予価)/カートリッジ
9月	■少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
'93年	マサカリ伝説金太郎アクション編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 6900円(予価)/カートリッジ
スイッチブレード＜ケムコ＞ 6500円/カートリッジ
RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
ハリキリバレー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
オーバーロード＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
フィリックス・ザ・キャット＜ハドソン＞ 5800円/カートリッジ

PC PCエンジン

2月発売のソフト

10日	バトルロードランナー＜ハドソン＞ 5800円/Huカード
12日	コズミックファンタジー ビジュアル集＜レーザーソフト＞ 4980円/CD-ROM
12日	コットン＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
19日	ヴァリスビジュアル集＜レーザーソフト＞ 4980円/CD-ROM
19日	つっぱり大相撲 平成版＜ナグザット＞ 6800円/Huカード
26日	ポリス・コネクション＜レーザーソフト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
26日	幻蒼大陸 オーレリア＜タイトー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
26日	クレスト・オブ・ウルフ＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
27日	■信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 13800円/スーパーCD-ROM専用

3月発売のソフト

5日	ゼロヨンチャンプII＜メディアリング＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
19日	CDバトル 光の勇者たち＜キングレコード＞ 6300円(予価)/スーパーCD-ROM専用
19日	ジム・パワー＜マイクロワールド＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	■ムーントリドレディ＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	トップをねらえ! Gunbuster Vol.2＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
26日	ダンジョンエクスプローラー2＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	天使の詩II 堕天使の選択＜RIOT＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	雀偵物語3 セイバーエンジェル＜アトラス＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	■双截龍II ザ リベンジ＜ナグザット＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	■フォーセットアムール＜ナグザット＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
3月	ラプラスの魔＜ヒューマン＞ 7500円(予価)/スーパーCD-ROM専用
3月	PCココロン(仮題)＜シュールド・ウェーブ＞ 7900円/CD-ROM
3月	レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
3月	CAL II＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	英雄三国志＜アイレム＞ 7700円(予価)/スーパーCD-ROM専用

4月発売のソフト

2日	PC原人3＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
23日	ウインズ・オブ・サンダー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
中旬	フィーンド ハンター＜ライトスタッフ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	シャーロック・ホームズの探偵講座II＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM

5月発売のソフト

下旬	チャンピオンシップラリー＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
5月	■三國志III＜光栄＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
5月	■グレイテストイレブン(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/Huカード
5月	SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

6月以降発売のソフト

6月～7月	■1552 天下大乱＜アスク講談社＞ 8500円/スーパーCD-ROM専用
'93年	■ラングリッサー(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	METALANGEL＜パック・イン・ビデオ＞ 7400円(予価)/スーパーCD-ROM専用

'93年	A列車で行こうIII＜アートディンク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	眠れぬ夜の小さなお話(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/Huカード
'93年	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	■サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	■スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞　7600円/スーパーCD-ROM両対応
	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞　6800円/Huカード
	ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	太閤記＜アスク講談社＞　8500円/CD-ROM
	50th＜テイチク＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ワードナの森＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞　価格未定/Huカード
	ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
	ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	イースIV＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	RPC原人＜ハドソン＞　価格未定/Huカード
	パワーテニス＜ハドソン＞　価格未定/Huカード
	インペリアル・フォース＜システムソフト＞　価格未定/CD-ROM
	風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	JP LEAGUE＜クリーム＞　価格未定/Huカード
	BLACK HOLE ASSAULT＜マイクロネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	コズミックファンタジー4 銀河少年伝説＜レーザーソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	卒業-グラデュエーション-＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天外魔境 風雲カブキ伝＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ミスティック フォーミュラー＜マイクロキャビン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	伊賀忍伝 凱王(仮題)＜日本物産＞　価格未定/Huカード
	アルシャーク＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ルイン＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	トラベラーズ!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィI・II＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ウィザードリィIII＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

2月発売のソフト

12日	F 22 インターセプター＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
19日	邪神ドラクソス＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
19日	バットマン・リターンズ＜セガ＞　6800円/カートリッジ
26日	**■アーネスト・エバンス・シリーズ アネット再び＜ウルフ・チーム＞　7800円/CD-ROM**
26日	**■Jリーグチャンピオンサッカー＜ゲームアーツ＞　7800円/カートリッジ**
26日	マジンサーガ＜セガ＞　6800円/カートリッジ
26日	G-LOC＜セガ＞　6800円/カートリッジ

3月発売のソフト

5日	デザート・ストライク 湾岸作戦＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
12日	デバステイター＜ウルフ・チーム＞　価格未定/CD-ROM
12日	シムアース＜セガ＞　7800円/CD-ROM
12日	ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞　7800円/CD-ROM
19日	**■スプラッターハウスPART3＜ナムコ＞　6800円/カートリッジ**
19日	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
19日	ウルフチャイルド＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ
26日	**■ファイナルファイトCD＜セガ＞　8800円/CD-ROM**
26日	**■ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス＜セガ＞　価格未定/カートリッジ**
26日	**■OutRun2019＜シムス＞　8800円/カートリッジ**
26日	聖魔伝説3×3EYES＜セガ＞　8800円/CD-ROM
26日	ゴールデンアックス3＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
26日	ジャガー XJ220＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
26日	サイボーグ009＜RIOT＞　7800円/CD-ROM
26日	アークスI II III＜ウルフ・チーム＞　価格未定/CD-ROM
27日	**■三國志III＜MEGA-CD版＞＜光栄＞　14800円/CD-ROM**
上旬	**■Aランクサンダー＜RIOT＞　7400円/CD-ROM**
下旬	**■ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞　6800円/カートリッジ**
下旬	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　8800円/カートリッジ
3月	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞　6800円/CD-ROM
3月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
3月	ガントレット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
3月	ああ播磨灘＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

2日	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
16日	PGAツアーゴルフII＜EAビクター＞　9800円/バックアップカートリッジ
23日	スイッチ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
23日	Jリーグプロストライカー＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	エイリアン3＜ビック東海＞　6800円/カートリッジ
下旬	**■魔天の創滅＜講談社総研＞　8900円/バックアップカートリッジ**
下旬	騎士伝説＜講談社総研＞　価格未定/バックアップカートリッジ
4月	らんま1/2 白蘭愛歌＜メサイヤ＞　8300円/CD-ROM
4月	**●007・死闘＜テンゲン＞　6800円(予価)/カートリッジ**
4月～5月	**■ウルトラマン＜マーバ＞　価格未定/カートリッジ**

5月発売のソフト

21日	**■LHXアタックチョッパー＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ**
5月	**■スティールタロンズ＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ**

6月以降発売のソフト

6月	ジェームズ・ボンドII＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
6月	ロード・ラッシュII＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
7月	プロホッケー'93(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
7月	プロフットボール'93(仮題)＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
8月	パワーモンガー＜EAビクター＞　8900円/カートリッジ
7月～8月	**■ロードライアット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ**
'93年	**■デビルバスター(仮題)＜シムス＞　7800円/カートリッジ**
'93年	**■Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞　7800円/CD-ROM**
'93年	エスペランザ(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
'93年	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞　5800円(予価)/CD-ROM
'93年	メガロマニア＜CSK総合研究所＞　価格未定/カートリッジ
'93年	テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞　6800円/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII＜CSK総合研究所＞　価格未定/CD-ROM
'93年	シャイニング・フォース2＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	**●狼兵(ランピン)＜シムス＞　価格未定/CD-ROM**
'93年	**●ポリゴンゴルフ(仮題)＜シムス＞　価格未定/CD-ROM**

発売日未定のソフト

	バットマンリターンズ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
	バトルトーズ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	笑ゥせえるすまん＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	スーパー忍2＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
	ウィング・コマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	リアルファイターズ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	ハイムドール＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
	銀河鉄道999＜RIOT＞　7800円/CD-ROM
	シスターソニック(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
	スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
	スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
	ゼノン2＜ピーシーエム・コンプリート＞　8600円(予価)/カートリッジ
	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
	ボールジャックス＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	忍者外伝＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
	メタルファング＜ビクター音楽産業＞　6900円/カートリッジ
	沈黙の艦隊＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
	スラップファイトMD＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
	F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
	大封神伝＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
	アルスラーン戦記＜ヒューマン＞　価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND＜データウェスト＞　価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞　価格未定/CD-ROM
	ナイトストライカー＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
	シルフィード(仮題)＜ゲームアーツ＞　価格未定/CD-ROM
	幻影都市～ILLUSION CITY～＜マイクロキャビン＞　価格未定/CD-ROM
	ファンタシースターIV＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	ロードス島戦記＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	チャック ロック(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ジョーモンタナ　フットボール＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	クラスティーズ ファンハウス＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
	イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞　価格未定/CD-ROM
	ビートフォース＜サミー＞　価格未定/カートリッジ
	ディープスキャナー＜サミー＞　価格未定/カートリッジ
	ベースボール'93(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ローリングサンダー3＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	アルシャーク＜ポリドール＞　価格未定/CD-ROM
	SNOW BROS＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
	F1 CIRCUS CD (仮題)＜日本物産＞　価格未定/CD-ROM
	いしいひさいちの大政界＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	バトルマニア2＜ビック東海＞　価格未定/カートリッジ
	チャックロック(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ターミネーターII(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ミック&マック ザ・グローバルグラディエイターズ(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	バトルトーズ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	スーパー大戦略3(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	アフター　ハルマゲドン＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	夢幻の如く＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	蓬莱(ホウライ)学園＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
	●ロケットナイト アドベンチャーズ＜コナミ＞　価格未定/カートリッジ
	●太閤立志伝＜光栄＞　価格未定/バックアップカートリッジ

GB ゲームボーイ

2月発売のソフト

11日	■サンダーバード＜ビーアイ＞　3980円[込]/カートリッジ
19日	XERD!! ザードの伝説2＜ビック東海＞　4800円/バックアップカートリッジ
26日	高橋名人の冒険島III＜ハドソン＞　3800円[込]/カートリッジ
26日	バートのサバイバルキャンプ＜アクレイムジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ
26日	ONIIII 黒の破壊神＜バンプレスト＞　4980円[込]/バックアップカートリッジ
26日	バーニング ペーパー＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞　3200円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

12日	**■キラートマト＜アルトロン＞　4500円/カートリッジ**
12日	GBバスケットボール＜イマジニア＞　3900円[込]/カートリッジ
19日	ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞　4200円[込]/カートリッジ
19日	ダブル役満＜バップ＞　4500円[込]/カートリッジ
19日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣＜ソフエル＞　4980円[込]/バックアップカートリッジ
26日	ミロンの迷宮組曲＜ハドソン＞　3800円[込]/カートリッジ
26日	アウトバースト＜コナミ＞　4000円/カートリッジ
下旬	ミッキーマウスIV 魔法のラビリンス＜ケムコ＞　3900円/カートリッジ
下旬	スピードボール2＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/カートリッジ
下旬	GIキング 3匹の予想屋＜ビック東海＞　価格未定/バックアップカートリッジ
3月	**■カルトマスター　ウルトラマンに魅せられて＜バンダイ＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ**
3月	スターウォーズ＜マイクロワールド＞　4200円[込]/カートリッジ
3月	サンリオカーニバル2＜キャラクターソフト＞　3296円(予価)[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

16日	**●魔界村外伝＜カプコン＞　3500円[込]/カートリッジ**
4月	ルクル＜ビック東海＞　3980円[込]/バックアップカートリッジ
4月	妖精物語 ロッドランド＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
4月	クレヨンしんちゃん～オラとシロはお友達だよ～＜バンダイ＞　3500円(予価)[込]/カートリッジ
4月	**●NBAオールスターズ＜アクレイムジャパン＞　価格未定/カートリッジ**

5月発売のソフト

5月	パチスロキッズ＜ココナッツジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月～7月	**■ああ 播磨灘＜アスク講談社＞　4500円/カートリッジ**
7月	**■アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞　3900円[込]/カートリッジ**
'93年	ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ＜インフォコム＞　3500円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう＜カプコン＞　4800円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	ゴッドメディスン＜コナミ＞　4500円/バックアップカートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	メトロパニック(仮題)＜日本物産＞　価格未定/カートリッジ
	ブービーボーイズ＜日本物産＞　3800円[込]/カートリッジ
	鉄道王II＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
	バトルトード＜メサイヤ＞　価格未定/カートリッジ
	WWFスーパースターズ2(仮題)＜アクレイムジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞　価格未定/カートリッジ
	びっくり熱血新記録 どこでも金メダル＜テクノスジャパン＞　価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

2月発売のソフト

5日	レミングス＜セガ＞　3200円(予価)/カートリッジ
26日	ウィンブルドン＜セガ＞　3200円(予価)/カートリッジ

3月発売のソフト

19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル＜セガ＞　3800円/カートリッジ
19日	ぷよぷよ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

28日	超(ハイパー)プロ野球'93(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
4月	シャイニング・フォース外伝 シナリオ2＜セガ＞　5500円(予価)/バックアップカートリッジ

6月以降発売のソフト

'93年	**■KICK&RASH(仮題)＜シムス＞　4500円(予価)/カートリッジ**
'93年	**■ゴルフ(仮題)＜シムス＞　価格未定/カートリッジ**

発売日未定のソフト

	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞　価格未定/カートリッジ
	ああ播磨灘＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	ザ・シンプソンズ　バートVSザ・スペースミュータント(仮題)＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	インディ・ジョーンズ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	アウトラン・ヨーロッパ＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーＣＤ-ＲＯＭ両対応と表示されたゲームは、スーパーＣＤ・ＲＯＭ^2 で使用すると、ＣＤ・ＲＯＭ^2 で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ビックカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	負けるな! 魔剣道	8800円	6830円
スーパーファミコン	ドラゴンズ・アース	8500円	6160円
スーパーファミコン	うしおととら	8800円	6400円
スーパーファミコン	ポピュラス2	9800円	7730円
スーパーファミコン	マイト・アンド・マジック BOOKⅡ	8800円	6830円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーⅤ	9800円	7980円
スーパーファミコン	スーパーファイヤープロレスリング2	8500円	5980円
スーパーファミコン	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	9600円	7767円
スーパーファミコン	ヨーロッパ戦線	12800円	9500円
スーパーファミコン	らんま1/2～爆烈乱闘篇～	9600円	6770円
スーパーファミコン	スーパーテトリス2+BomBliss	8500円	6480円
スーパーファミコン	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	9500円	6400円
スーパーファミコン	ウィザードリィⅤ 災渦の中心	9800円	4755円
スーパーファミコン	エルファリア	9500円	6300円
スーパーファミコン	大爆笑 人生劇場	8500円	6600円
ファミコン	仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500円	4410円
ファミコン	ファミスタ'93	4900円	3330円
ファミコン	ドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	7800円	5300円
ファミコン	SDガンダム ガチャポン戦士5	6800円	4620円
ファミコン	熱血格闘伝説	6500円	4410円
ファミコン	ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800円	5300円
ファミコン	ワイリー&ライトのロックボード～ザッツパラダイス～	6500円	4410円
ファミコン	ワギャンランド3	5800円	3940円
ファミコン	ヨッシーのクッキー	4900円[込]	3790円[込]
ファミコン	テトリス2+BomBliss	6500円	4415円
ファミコン	ベストプレープロ野球スペシャル	7500円	5090円
ファミコン	ジャストブリード	9700円	4830円
ファミコン	ダービースタリオン全国版	7200円	5040円
ファミコン	グレイトバトルサイバー	7300円	4960円
ファミコン	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	5300円
PCエンジン	メタモジュピター	6800円	4620円
PCエンジン	シムアース	6800円	4400円
PCエンジン	超兄貴	7200円	4890円
PCエンジン	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～	7200円	4890円
PCエンジン	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	7200円	4890円
PCエンジン	グラディウスⅡ～ゴーファーの野望～	7800円	5300円
PCエンジン	スーパー麻雀大会	9800円	7540円
PCエンジン	宇宙戦艦ヤマト	7800円	5300円
PCエンジン	ボンバーマン'93	6500円	4410円
PCエンジン	パチ夫くん 笑う宇宙	7900円	5360円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	7800円	5300円
メガドライブ	ドリームチームUSA	7800円	5300円
メガドライブ	天舞 メガCDスペシャル	9800円	6660円
メガドライブ	T.M.N.T.～リターン・オブ・ザ・シュレッダー～	6800円	4620円
メガドライブ	ヨーロッパ戦線	12800円	8690円
メガドライブ	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA	7600円	5160円
メガドライブ	クイズ殿様の野望	7800円	5300円
メガドライブ	CRUE BALL	6800円	4620円
ゲームボーイ	ウイザードリィ・外伝Ⅱ 古代皇帝の呪い	4944円[込]	3141円[込]
ゲームボーイ	女神転生外伝 ラストバイブル	5300円	3600円
ゲームボーイ	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	3800円	2580円
ゲームボーイ	地球解放軍 ジアース	3500円	2370円
ゲームボーイ	ゼノン2	3980円[込]	2781円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900円[込]	2976円[込]
ゲームボーイ	クイズ日本昔話 アテナのハテナ?	3980円[込]	2698円[込]
ゲームボーイ	Jリーグファイティングサッカー	4800円[込]	3357円[込]
ゲームギア	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	3800円	2660円
ゲームギア	ベア・ナックル	3500円	2370円
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝	5500円	3730円
ゲームギア	ファンタシースター外伝	4500円	3050円
ゲームギア	The GG忍Ⅱ	3500円	2370円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20394円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8219円[込]
ファミコン本体	14800円	8800円
ツインファミコン本体	32000円	21300円
メガドライブ本体	21000円	9880円
メガ-CD	49800円	27800円
ゲームギア本体	19800円	12250円
PCエンジンDUO本体	59800円	33800円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	11800円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
PCエンジンGT本体	44800円	28930円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
スーパーマルチタップ	2980円	2310円
アスキーパッド	2980円	2310円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	2380円
CPSファイター	9800円	7610円
ターボファイルアダプター	2500円	2000円
スーパーファミコン用マウス	2980円	2330円

今週のお買い得情報

- ○コンバットトライブス (スーパーファミコン) --------- 3780円
- ○リターン・オブ双截龍 (スーパーファミコン) -------- 3785円
- ○ヒューマングランプリ (スーパーファミコン) ------ 3860円
- ○ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス (スーパーファミコン) --------- 2980円
- ○キャプテン翼Ⅲ -皇帝の挑戦- (スーパーファミコン) ----- 4755円
- ○F-ZERO (スーパーファミコン) ---------------------- 4895円
- ○真・女神転生 (スーパーファミコン) ------------------ 5290円
- ○SDガンダム外伝2 円卓の騎士 (スーパーファミコン) ---- 5980円
- ○Dr.マリオ (ファミコン) ----------------------------- 2880円
- ○スーパーマリオUSA (ファミコン) -------------------- 2880円
- ○テトリス (ゲームボーイ) ---------------------------- 1650円
- ○Dr.マリオ (ゲームボーイ) -------------------------- 1705円
- ○ウィザードリィⅤ (PCエンジン) --------------------- 2980円
- ○闘技王 キングコロッサス (メガドライブ) ------------ 3940円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
2月12日	○ストリートファイターⅡ 9800円 ＜カプコン＞
2月19日	○ミッキーのマジカルアドベンチャー 8500円 ＜カプコン＞
2月20日	○スーパー麻雀 8000円 ＜アイマックス＞
2月20日	○スーパー将棋 8800円 ＜アイマックス＞
2月26日	○スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 8800円[込] ＜ハドソン＞
2月中旬	○スーパー三國志Ⅲ 14800円 ＜光栄＞
2月中旬	○スーパー麻雀大会 9800円 ＜光栄＞
2月中旬	○提督の決断 14800円 ＜光栄＞
2月	○ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁 9600円 ＜エニックス＞
3月12日	○餓狼伝説 9800円 ＜タカラアミューズメント＞
3月12日	○大相撲魂(スピリット) 9000円 ＜タカラ＞
3月12日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 8800円 ＜パルソフト＞
3月19日	○少年アシベ ゆうえんち大冒険 7800円 ＜タカラ＞
3月上旬	○スーパー信長の野望 武将風雲録 14800円 ＜光栄＞
3月上旬	○コズモギャング ザ パズル 7900円 ＜ナムコ＞
3月下旬	○パチ夫くんスペシャル 9800円 ＜ココナッツジャパン＞
4月 6日	○重装機兵ヴァルケン 8800円 ＜メサイア＞
4月 6日	○らんま1/2 ～爆烈乱闘篇～ 9600円 ＜メサイア＞
4月上旬	○スーパーテトリス2+BomBliss 8500円 ＜ビー・ピー・エス＞
ファミコン	
2月12日	○ロックマン5～ブルースの罠!?～ 7800円 ＜カプコン＞
3月下旬	○東京パチスロアドベンチャー 6800円 ＜ココナッツジャパン＞
PCエンジン	
3月12日	○サーク Ⅰ・Ⅱ 7800円 ＜RIOT＞
3月19日	○天使の詩 7400円 ＜RIOT＞
メガドライブ	
1月下旬	○ぷよぷよ 4800円 ＜セガ＞
ゲームボーイ	
2月19日	○DX馬券王Z 5900円 ＜アスミック＞
3月上旬	○三國志 ゲームボーイ版 6800円[込] ＜光栄＞
3月上旬	○信長の野望 ゲームボーイ版 6800円[込] ＜光栄＞
3月	○美少女戦士セーラームーン 3500円[込] ＜エンジェル＞

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

プレーヤーの一挙一動がエンディングを変える、RPG要素をたっぷり含んだファンタジーシミュレーション。箱庭のような美しい3Dフィールド、豊富なアニメーション、ド派手な演出もりだくさんのバトルシーンが新鮮。RPGが好きな人にもオススメ。販売予想本数は35万本。



伝説のオウガバトル

スーパーファミコン ＜クエスト＞

9600円 3月12日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。

★1月26日調べ



FORMULA 1 Inside Story

文:菊池 薫

●ウイリアムズ抜き、本気!?

1月21日、FISAが'93年の暫定エントリーリストを発表。13チームの名前と26台のマシン番号が発表された。だが、驚いたことにウイリアムズの名前がなかった。昨年暮れのエントリーの締切に遅れたとはいえ、チャンピオンチーム不在とは、ただごとではない。しかし、これには訳があった。FISAの規定では、締切後のエントリーには、ほかの全チームの承認が必要。だが、ベネトン、ミナルディら3チームがまだ同意をしていない。というのも、ベネトンのブリアトーレらは、技術競争よりもイベントとしてのF1の活性化を主張している。このことを駆け引きの材料として、ウイリアムズにも技術開発の規制を呑ませようということらしい。これとは別に、すでに今季の参加を表明していたパシフィック、ブラバム、ブラボーの名前もリストから落ちていた。これは準備不足という理由でFISAがはずした模様。だが、パシフィックにはまだ参加する可能性はある。

また、今年はマシンの番号に大きな変動があった。ベネトンが5番と6番、マクラーレンは7番と8番という新しい番号を付けるほか、ジョーダンとラルースも変わった。なお、新参入のザウバーは29番と30番。

●ジョーダン193デビュー

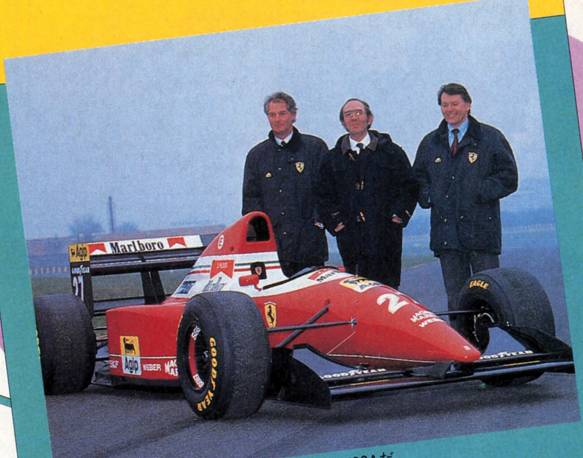
ジョーダンのニューマシン193が、シルバーストーンでデビューした。ノーズとアンダーウイングに大きな空力上の変化が見られる。ハートV10エンジンのコンパクトさにより、全体にバランスが取れたマシンに仕上がった。フロントウイングも吊り下げ型に変更。なお、ドライバーには、ブーツェンが有力という情報。

●フランスGPの顚末

嫌煙家団体によるタバコ広告追放運動の余波で開催が危ぶまれていたフランスGP。ブレダン・スポーツ相を中心として政府が法改正に乗りだし、何とか開催される見通しがついた。けっきょく、外国のスポーツイベントなら、タバコメーカーがスポンサーでも放映してもよいということに。危機と言われるF1だが、フランスの法律を変えてしまうだけの力はまだあるということか。

●ミナルディ、ドライバーを発表

ランボルギーニからフォードHBエンジンに乗り換えたミナルディが、今季のドライバーを発表した。噂どおりフィッティパルディは安泰だったが、モルビデリに代わりファブリツィッオ・バルバッツァが、新たにシートを射止めた。ほかに、ロータスがハッキネンをコンファームした。マーチとラルースのふたり、そしてマクラーレンとジョーダンのひとりはまだ不明のまま。未定のチームも、2月14日まではFISAのドライバー登録を済まさなければならない。この期間を過ぎても変更は可能だ。



⬆これが、フェラーリのニューマシンF93Aだ。

photo:M.W.C.T.



加藤博一の代打一発！

各地に球音がこだまする春到来

長い冬も終わってようやく春が訪れた。春になればそう、プロ野球のキャンプインだ。今年は5人もの新監督が登場し、それぞれ変わった指導方法でキャンプ地を賑わせている。選手たちのほうも、新しい監督の方針を確認しながら、徐々にピッチを上げつつ練習に当たっているようだ。ベテランは個人個人でマイペースに、若手たちはいかに首脳陣にアピールするかを考えて調整している。

キャンプでの選手個人の調整法はそれこそさまざま。4月10日というたった1日のためだが、やはり選手個人の取り組みかたは異なる。とにかく開幕1軍入りを目指す選手、マイペースに調整を続ける選手、4月10日から130試合目までをトータルで見て、地道に動く選手など。自分の目標、目的意識をしっかり持っているかどうかで、その結果は吉とも凶とも出る。

そんななかで、いま自分がもっとも注目している選手が清原だ。今年の清原は例年以上にいい。ここ数年のあいだでも、最高の出来だと思うほどだ。心身ともに、もっとも充実しているのではないか。昨年はなんとなく最後にタイトル獲得のチャンスを貰った感じだったが、今年は絶対にタイトル争いの中心となって活躍するだろう。本塁打王か打点王、もしくは両方取ってもおかしくはない。逆に今年取れなければ、清原はもうこの先平凡な選手のままで終わってしまう。今年こそ勝負の年である。

まあ、とにかくどの選手にとっても、キャンプでいちばん怖いのはやっぱりケガ。ケガをしたらそれでオシマイだから、それだけは絶対に気をつけてほしいものだ。



⬆熱血指導で優勝を狙うファイターズ。どのキャンプ地も球春が訪れている。ファンも選手も、目指すは4月10日だ。

■今週はBSアンテナにラブラブさんのひさしなのだが……





■柏原よっしーって、今週号と何か関係があったんですか？ 先生!!

桜先生へおたよりを

禁断の秘技!

KIN DAN HI GI

ちかごろ読者から送られてくる秘技の37.8パーセントは『ファイナルファンタジーⅤ』のもの。なのに、アッと驚かされるものが少ない。奮起を望むね。あ、上の数字はアバウトなところね。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

MD ロードブラスターFX　ウルフ・チーム

4大コマンドで突っ走れー!

神奈川県　山口大助（会員番号903683）

タイトル画面で✚ボタンの上を押す。そしてコンフィグモードのところにカーソルを合わせ、コンフィグ画面にする。つぎに、画面が切り替わったらAボタンを6回押す。ゲームを始めるとラウンドセレクト画面になり、プレーするラウンドを選択できるようになるぞ。さらに、押すボタンを下のように変えてみよう。変えるとデバッグモードと無敵モード、ゲーム中のポーズが可能になるのだ。

デバッグモードは、プレー中にA、B、Cすべてのボタンを一度に押せば、画面にプログラムデータの一部が表示されるというもの。ただし、表示中もゲームは続いているからゲームオーバーにならないよう気をつけてくれ。

無敵モードはなにも操作しなくても、先へ先へと進んでくれるモード。難しくて先の映像が見られない！　てな人にオススメのモードなのだ。

さらに、これらは組み合わせて使うこともできる。たとえばラウンドセレクトで見たい面を選び、無敵モードで見たい場所まで行く、というふうにね。ただし組み合わせる場合には、その都度タイトル画面に戻り、最初から入力しないとダメだぞ。

コンフィグ画面で



⬆かならず✚ボタンの上を押し"コンフィグ"にカーソルを合わせよう。下じゃダメ。

Aボタンを6回押し、ゲームをスタートさせる

ステージを選択



⬆そのままゲームをスタートするとステージ選択画面が表示される。さあ選べ。

レッツ、ゴー



⬆ここでは3面を選んでみたのだ。無論、1面でも2面でも、4面でも選べるよ。

同じくこの画面で



⬆こちらもコンフィグ画面からスタート。以下のふたつの秘技もまた同様なのだ。

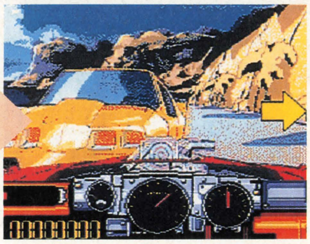
Aボタンを5回、Cボタンを1回押す

3つのボタンを押す



⬆Aボタン、Bボタン、Cボタンをいっぺんに押すと奇怪な数字が画面の上に！

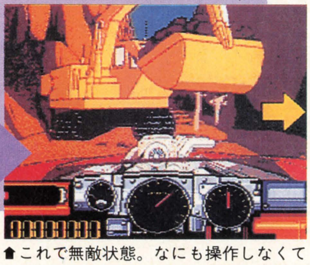
離せば元どおり



⬆指を離せばこのとおり。すぐに元に戻るのだ。それ以上の特別な効果はないよ。

無敵モード

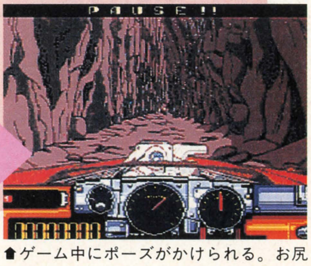
コンフィグ画面でAボタンを5回、Bボタンを1回押す



⬆これで無敵状態。なにも操作しなくても、ズンズカゲームが進行するのだ。

ゲーム中にポーズ

コンフィグ画面でAボタンを4回、Bボタン、Aボタンの順に押す



⬆ゲーム中にポーズがかけられる。お尻が痒くなりそうなときなど使いましょう。

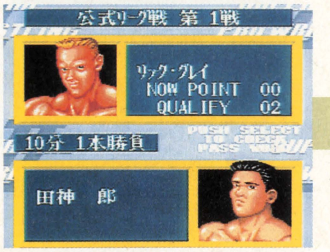
ファミ通㊙情報局

SF スーパーファイヤープロレスリング2 ヒューマン

女性レフェリー登場!

前作に引き続き、今回も隠れ女性レフェリーが登場するぞ。やりかたは、試合まえに表示されるレスラー紹介画面で、スタート、L、Rの3つのボタンを同時に押すだけ。タイミングが少しシビアなので、きっちり同時に入力しないとダメだぞ。彼女に見とれてたらタコ殴りにされた、なんてことにならないようにね。

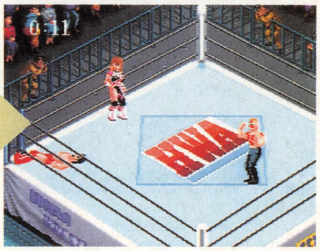
試合まえのこの画面で……



⬆このゲームは色気がなくてどーもイカン、なんておっしゃるかたは……。

㊙ スタートボタン、Lボタン、Rボタンを同時に押す

おおっ、工藤めぐみ!?



⬆ほれ、これでどうだ。それにしてもめちゃくちゃハデな水着だな。熱帯魚みたい。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

SF スーパーファイヤープロレスリング2 ヒューマン

パフォーマンスをカーット!

福岡県 大塚広行(会員番号903684)

これも試合まえのこの画面で……



⬆武蔵のパフォーマンスって、けっこうダルいんだよね。とばしちゃえ!

㊙ Bボタンを押し続ける

ほーら、とばしちゃった



⬆すると、いきなり試合開始のゴングが鳴るぞ。たった数秒の時間短縮だけどね。

レスラーたちが試合開始まえに見せる様々なパフォーマンス。たくさん種類があっておもしろいんだけど、「さっさと試合を始めろ!」っていうせっかちな人もいるんじゃないかな。そんな人は、試合開始のBボタンを押したらそのまま押し続けておこう。そうすればホラ、パフォーマンスがとばされちゃうのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

SF スーパーファイヤープロレスリング2 ヒューマン

同じレスラーでタッグ結成

長野県 島田賀弘(会員番号903685)

公式リーグ戦で、同じレスラーを使ってタッグチームを組む方法が見つかったので紹介するぞ。やりかたは、ひとりめのレスラーを選んでから、L、Rボタンを押したまま同じレスラーを選択するだけ。この秘技を使えば、冴刃&冴刃なんていう最強タッグが組めたりするのだ。これで、優勝はキミのものだ!?

レスラーを選ぶときに



⬆ささ、好きなレスラーを選んで下さいな。できるだけ強そうなヤツがいいかな。

㊙ Rボタン、Lボタンを押したまま選択する

ありゃりゃ、同じ人がふたりも



⬆おー、冴刃がふたりになっちゃった。服の色が同じなので、混乱しないようにね。

おもちゃ券 2500円
ファミ通チケット 1600ガバス

SF SDガンダム外伝2 円卓の騎士 バンダイ

たった1ゴールドで最強武具が!!

群馬県 黒沢康治 (会員番号903686)

武器屋でオーダー



なんとたったの1ゴールドで強力な武具が手に入る秘技をご紹介。
まずは武器屋にレッツゴー。メニューの〝オーダー〟を選ぼう。すると、何P買うか聞いてくるので、1Pだけ買って、〝ブレード1〟に振り分ける。武具に〝最強の剣〟と名前をつければ、攻撃力が188もある剣のできあがりだ。同様に、〝勇者の剣〟などの名前をつけても、強力な武具になるぞ。お得だね。

1Pだけでいい



⬆たった1Pだけ買えばよいのだ。つまり、払うお金は1ゴールドポッキリ。

名前をつけよう



⬆買った1Pを〝ブレード1〟に振り分けて、剣に名前をつけてあげましょう。

〝勇者の剣〟なら



⬆〝勇者の剣〟という名前にすれば、なんと攻撃力が180の剣ができるぞ。

〝最強の剣〟でも



⬆今度は〝最強の剣〟と命名。攻撃力は188もある。まさに最強ってカンジ。

〝勇者の盾〟では



⬆1Pを〝つば〟に振り分けて、〝勇者の盾〟と命名すると、防御力が127に。

〝無敵の盾〟もある



⬆〝無敵の盾〟なんて名前もいいね。剣なのか盾なのかまぎらわしいけど。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2050ガバス

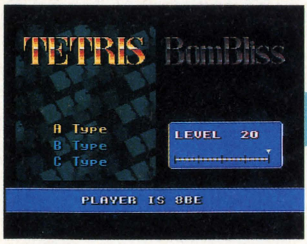
SF スーパーテトリス2+BomBliss ビー・ピー・エス

いきなり最後までいっちゃうんだから

兵庫県 紀田光俊 (会員番号903382)

テトリスモードのレベルを選ぶ画面で、コマンドを入力すると、驚異的なスピードで落ちるスペシャルなレベルを選べるようになるのだ。また、ボンブリスモードのコンテストで、ステージを選ぶ画面にする。そこで、進んだ最高ステージに合わせてコマンドを入力。ステージ60まで進められるぞ。

レベルを選ぶとき



⬆どのタイプでもかまわないが、レベルを選んでいる画面でコマンドを入力しろ。

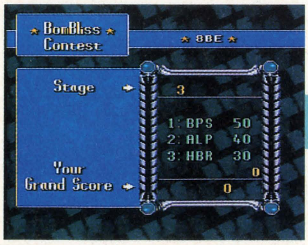
㊙ コントローラー2のLボタン、Rボタン、セレクトボタンすべてを同時に押す

レベルSP9



⬆このレベルは、ものすごくスピードが早いので心臓の飛び出る恐れがあるぞ。

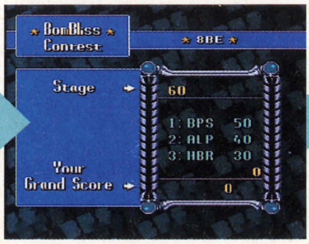
最高ステージにあわせ



⬆ボンブリスのコンテストモードで、いままで進んだ最高のステージにあわせる。

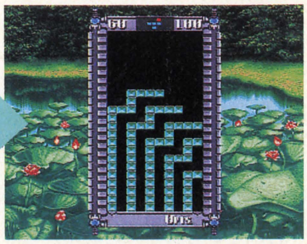
㊙ コントローラー2のLボタン、Rボタン、セレクトボタンすべてを同時に押す

先のステージを



⬆コマンド入力後〝ポロロン〟と音がして、進んでいないステージを選べるぞ。

いきなり60面



⬆なんと、最終ステージに挑戦することだってできてしまうのだ。ウヒャッホー。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

SF SDガンダム外伝2 円卓の騎士 バンダイ

いきなりバトルルーレットしましょ

新潟県 加藤大輔 (会員番号903687)

ゲーム中、ある町で遊ぶことができるバトルルーレット。おもしろいので、ハマってるひとも多いんじゃないかな? じつは、いきなりバトルルーレットを友だちとふたりで遊べちゃう秘技があるのだ。

コントローラーをふたつつけて、タイトル画面で2プレーヤー側のスタートボタンを押そう。対戦で盛り上がろう。

タイトル画面が出たならば……



⬆本体にコントローラーをふたつ接続して、このタイトル画面が出るのを待つ。

秘 コントローラー2のスタートボタンを押す

すぐにバトルルーレットが



⬆思う存分バトルルーレットで遊ぶがよい。数人で勝ち抜き戦なんかもグー。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

SF 重装機兵ヴァルケン メサイヤ

隊長! いくらでもいけまっせ

栃木県 戸村祐一 (会員番号903688)

タイトル画面で



⬆この、タイトルがバーンと出ている画面で右のコマンドを入力するだけでいいのだ。

秘 ✚ボタンの上、Lボタン、Rボタンを押したままスタートボタンを押す

FREE PLAY



⬆この秘技を使えば、敵にやられたってへっちゃらだ。だからといって、油断は禁物だぞ。

ゲームを始めるときに、タイトル画面でLボタンとRボタンと✚ボタンの上を押したまま、スタートボタンを押してみよう。すると、クレジット数を表示する部分が"FREE PLAY"と変わるのだ。これで、いくらでもコンティニューできるようになっちゃうのだ。頑張ればエンディングを見られそうですな。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1900ガバス

FC ファミスタ'93 ナムコ

毎度おなじみのテストモードでっせ

北海道 中村幸平 (会員番号903689)

サウンドテストはもちろんのこと、ゲームで使われているキャラクターや球場、選手データが見られたりする、毎度おなじみのテストモード。その入りかたを紹介するぞ。

タイトルが出ている画面で✚ボタンの左を9回、右を3回の順に押して、スタートボタンを押すだけでオーケーだ。いろいろと試して楽しもう。

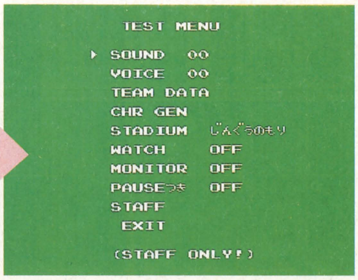
タイトル画面で



⬆これが噂のタイトル画面だ。このときにコマンドを入力すればいいのだ。

秘 ✚ボタンの左を9回 ✚ボタンの右を3回の順に押しスタートボタンを押す

テストモード



⬆これが噂の毎回恒例テストモード'93年度版だ。なんでもできちゃうぞーい。

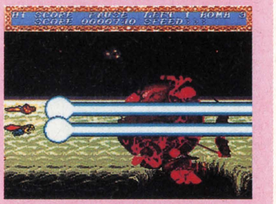
おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

PC 超兄貴 メサイヤ
タマの出し入れ自由自在

福島県　吉田好宏　（会員番号903690）

マルチタップをつなぎ、プレーヤー2用パッドのⅡボタンを押してみよう。ふだんは自動的に攻撃するオプションの射撃をプレーヤーがコントロールできてしまうぞ。強力な破壊力を誇る男のビームも、タイミングを計って撃つことができる。友だちの手を借りてクリアーせよ。

もちろんアレも!



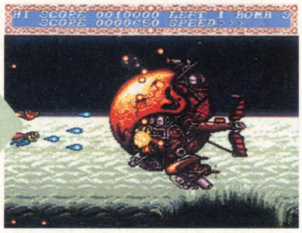
⬆もちろん、アレも自在に出せる。ホレ、オトコのビ・ー・ムね。

マルチタップをつないで



⬆マルチタップをつないでおいてゲームスタート。頑張ってアドンを出せ。

タマを出せ!!



⬆アドンを捕まえたら友人に射撃係になってもらえ。アニキでも可だぞ。

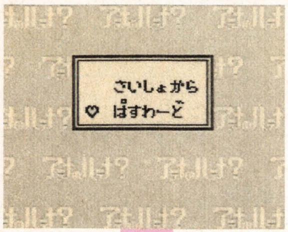
ファミ通 ㊙ 情報局

GB アテナのハテナ アテナ
サウンドテストでプウ

パスワード入力時に"ZXTB"と入力してみよう。サウンドテストで遊べるようになるのだ。このサウンドテストで聴くことができるのはBGMが25種類と効果音が16種類。BGMを聴きながら効果音を鳴らすことも可能だ。

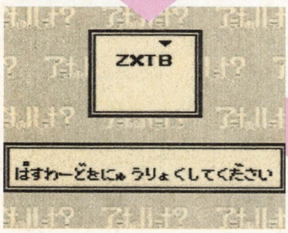
また、パスワードを"GSXR"と入力しても同じようにサウンドテストが楽しめるぞ。

パスワード入力時に



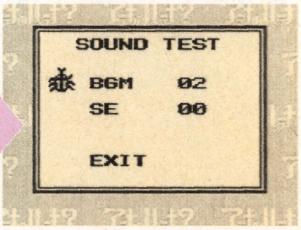
⬆タイトル画面で"ぱすわーど"を選択、そしてパスワードを入力するのだ。

ZXTBと入れろ



⬆ここで"ZXTB"と入力するのだ。本文中にあるとおり、"GSXR"でもヨイ。

サウンドテストねん



⬆するとこのように画面が切り替わり、サウンドテストが楽しめるってワケだ。

電脳怪快

"隔号連載"



馬頭ちーめい

禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（メタリックガバス）、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
② メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける!
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員NO.000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係



FFVの鬼
やりこみゲーム・外伝

FFVをとことんやりこむ!!!!

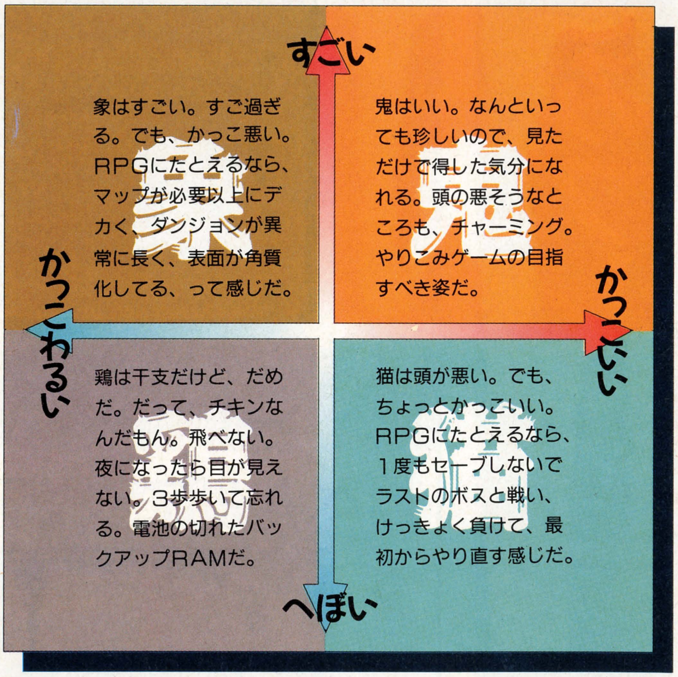
鬼とは?

みんな、『FFV』やってるか？ なにっ！ もうクリアーしたからやらない、だと。ばかもの！ 1回クリアーしたら、違うやりかたで2回目に挑戦しろ。2回クリアーしたら、また違うやりかたで3回目に挑戦だ。1回クリアーしたぐらいでは、『FFV』の本当の良さはわからないからな。だからといって、がむしゃらに何回もクリアーすればいい、ってもんでもないぞ。まず、目標を決めて(全アイテムを集める、1000時間以上プレーする、etc)、すべてをかなぐり捨ててプレーしまくるのだ。そして、ゲームをプレーするという行為が、〝遊び〟から〝真剣勝負〟に変わったとき、プレーヤー自身も『FFV』の鬼と化すのだ～！

というわけで、今回のやりこみゲーム・外伝は、読者から送られてきた『FFV』のやりこみビデオを集めてみたのだ。また、今回は特別に、『FFV』の早解きレポートやゲームをやりこむときのコツも紹介しているので、こちらもあわせて楽しんでくれ。



⬆RPGは、工夫すれば何度でも遊べるのだ。楽しみかたはプレーヤーしだい。



FFシリーズとやりこみゲームの関係

すごいプレーの自慢大会こと、やりこみゲーム大賞。この、やりこみゲーム大賞と『FF』シリーズは、とても相性がいい。なぜなら、『FF』シリーズには、必ずいろんな隠しアイテムや秘密のキャラがいるから、どうしても確かめたくなってしまうのだ。また、毎回凝ったシステムを採用しているので、つい極めたくなって、やりこんでしまうのだ。つい、やってしまう。そんな関係だ。

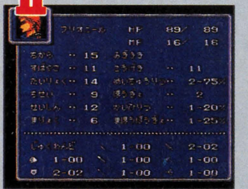


I

⬆トクレセトンタボービ（Bボタンとセレクト）で、ワールドマップが見れる『FF』シリーズの原点。やりこむとしたら、低いレベルでのクリアーを競う、とかね。

⬇画期的な熟練度システムを採用した『FFⅡ』。時間をかけて徹底的にやりこめば、個性的なキャラクターを育てることができる。限りなく変なプレーが可能だ。

II





III

⬆ジョブシステムで、個性的なパーティーを編成することのできた『FFⅢ』。魔法のトードによるカエルプレーやオニオンアイテム捜しなど、やりこむ要素が増えた。

⬇『FFⅣ』は、システムよりストーリーに深いものがあった。やりこむとしたら、お子さまふたりのレベルを上げまくって、最強の魔法を覚えさせてしまう、とか。

IV



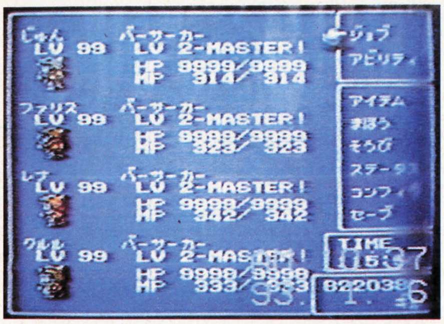
FFVやりこみプレー

全国から集まった『FFV』のやりこみプレーだ。一部、画面写真の見ぐるしいものがあるけど、ビデオなので勘弁してくれ。モザイク部分は、ゲーム上の秘密だ。

5000ガバス バハムート賞

バーサーカーでクリアー

兵庫県　佐々木淳



⬅ヘイスト状態になるアイテムを装備。バーサーカーののろさをカバーしている。

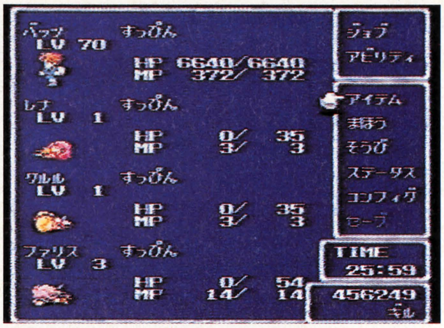
なんと、一切コマンド入力のできないバーサーカーでクリアーしているのだ！　魔法もアイテムも使えないので、回復はできないし、死んだらそれまで。きっと何度も何度もやり直したのだろう。その鬼のような根性に10000ガバス〜！　と、言いたいところだが、画像が悲しいので5000ガバス。つぎはライン録りにしよう。

インパクト	●●●●
創意工夫	●●●●
デタラメ	●●●●●

5000ガバス バハムート賞

バッツひとりの孤独な旅

静岡県　らんぱある



⬅ひとりで×××を倒すことより、ひとりでここまで来たことのほうが異常。かっこいいぜ。

バッツだけでクリアーしている。他のメンバーは、EXP、ABPともに０（ファリスだけは、加わったときのステータスのレベル３、EXP50）だ。イベントで、どうしても他のメンバーが戦わなくてはならないときは、アイテムを使って切り抜けている。ちなみに、ボスキャラはEXPもABPも０。よって、うまくやれば可能だ。

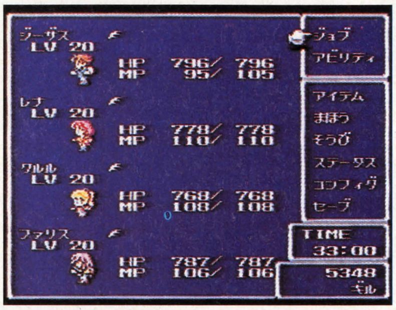
ロンリー	●●●●●
知恵	●●●●●
ユーモア	●●●

3000ガバス リバイアサン賞

かなりいいプレー

レベル20でクリアー

福岡県　東城英寿



⬅よくまあ、こんなパーティーでクリアーできたもんだ。つらくないのか？

クリアー時の４人のレベルが、なんと20!!　通常にプレーすると、レベル40ちょっとでクリアー（当社比）するから、20というのはかなりすごい。ヒットポイントが少ないので、ボスキャラに一撃食らえば即死。しかも、金もアイテムもない貧乏パーティー。セーブポイントからセーブポイントまで、何度もやり直しながら逃げまくったようだ。ごくろう。

つらさ	●●●●●
ゴキブリ	●●●●
非日常感	●●●●

カエルで4時間戦闘

愛知県　RPGマスター



⬅素手ガエルの場合、〝みだれうち〟しか攻撃が当たらないそうだ。

カエルの〝みだれうち〟だけで×××を倒している。武器を装備してない素手の状態なので、１回の攻撃で敵に与えるダメージは、約70程度。この情けないダメージで、ちっくりちっくり攻撃していくんだけど、問題なのはその戦闘時間。４時間連続で〝みだれうち〟を選択していたかと思うと、目頭が熱くなる。早送りでビデオを見るだけでも、疲れたぞ。

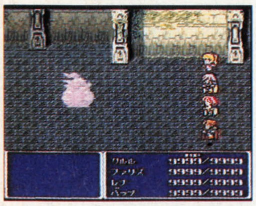
ちくちく	●●●●●
へぼ具合	●●●
ポテチン	●●●

1000ガバス フェニックス賞

わりとがんばってるプレー

マジックポットをたおす

神奈川県　増田章弘



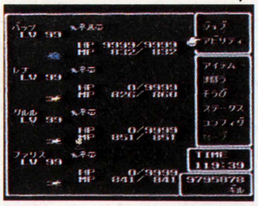
➡"にとうりゅう"で"みだれうち"しまくるのだ。

あることをすると、大量のABPを残して逃げていくマジックポットを倒している。"先制攻撃"で、切りまくるのがポイントだ。

慈悲	●
びっくり	●●●●
切れ味	●●●●

悲惨な4重苦でクリアー

東京都　稲名崇之



➡自殺したくなるくらいボロボロ。悲しすぎて笑える。

ステータス異常(小人、カエル、盲目、猛毒)のバッツひとりでクリアー。画面をバシバシさせながら歩くHP1のカエルはかなり心細い。

安心感	●
孤独感	●●●●
十字架	●●●●●

"ちけい"と"どうぶつ"!!

東京都　プータロー



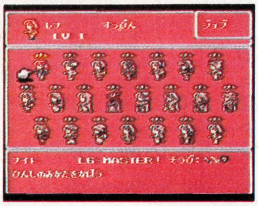
➡一応、ダメージを与えることはできるぞ。

カエル4匹が"どうぶつ"と"ちけい"を駆使して×××を倒す。できることなら、"どうぶつ"だけでクリアーしてほしかった。

りす	●●●●●
スカンク	●●●
かまいたち	●●

LV1全ジョブマスター

京都府　白川壮一郎



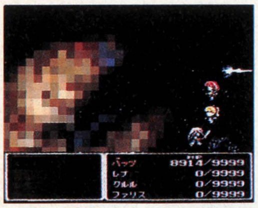
➡さん然と輝く、レベル1。超弱い完璧マスターだ！

LV1のレナが全ジョブのマスターになっている。ゲーム後半まで戦闘不能にしといて、ABPだけ稼ぎまくったそうだ。めんどくさー。

時間のむだ	●●●
インパクト	●●●●
色即是空	●●●●●

カエルと3人のゾンビー

京都府　河合秀喜



➡まだ、戦闘不能でいてくれたほうがいい。

ゾンビーになった仲間に切られながら、×××と戦うカエル。仲間は、きちんと武器を装備しているので、けっこう痛い……。

アイデア	●●●
マゾゾ～	●●●●●
四面楚歌	●●●●

すっぴんだけでクリアー

福島県　穴沢和範



➡"たたかう"と"アイテム"しかないので、戦闘が楽。

転職しないで、すっぴんだけでクリアーしている。他のジョブはEXPもABPも0。つまりアビリティがなにもない。へぼナイス！

へぼ具合	●●●●
シンプル	●●●●●
がまん	●●●

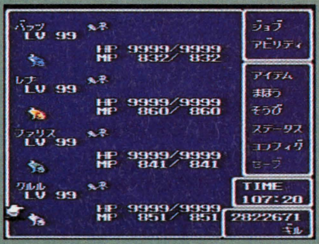
今回の(拍手!)問題児

ひとりでビデオテープを9本も送ってきた東京の町谷太郎が今回の問題児。そのビデオの内容というのがイッちゃってる。ピアノを6時間引き続けたり、6時間おどり続けたりするのだ。これが、ちっともうれしくない。手紙によると、試験中なのに正月休みをつぶして作業したので留年するそうだ。大バカだ。責任は取らんぞ。ネンショー送りのところを、大岡裁きで2000ガバス。



⬆問題のピアノ6時間プレー。このビデオは、友だちとふたりで連射して作ったそうだ。いい友だちだ。

総評



⬅カエルでクリアーするにしても、武器がないとか1匹だけとか、工夫が大切。

今回はカエルクリアーってのが多過ぎて困った。"ぜになげ"さえできれば、カエルだろうがミジンコだろうがバクテリアでもクリアーできるので、"ぜになげ"をやってる場合は一瞬でボツ。アビリティシステムをもっと有効(＝無意味)に使ってほしかった。

他人と違うことをやろう!!

究極の早解きに挑戦!!

『ＦＦⅤ』を最短時間でクリアーする。この単純かつ明解な難題に挑戦した男たちの物語をお届けしよう。やりこみ魂とは何なのか、少しでも理解してくれたら幸せだ。

すべての『FF』ファンたちにこの感動のドキュメントを送る

まずは『ＦＦⅤ』究極の早解きレース実行委員会が定めたルールを説明しておこう。大会は『ＦＦⅤ』マスターを自称するゲーマーふたりと、一般人代表ひとりの、計3人で行なわれる。勝敗を争うのは実質クリアー時間とゲーム内クリアー時間の2部門だ。プレー中に眠るとタイムロスになってしまうというサバイバルレースである。

では、レースに出場する選手を紹介しよう。ゼッケン1番はホルモン新山。元ファミ通所属のゲーマーだったが、現在はフリーゲーマーとして各方面で活躍している。今回の成績で、その実力のほどを誇示できるとあって意気込みは十分。ゼッケン2番は毛利名人。全盛期には高橋名人と対決したり、『ツインビー』を連続12時間プレーするなど、数々の偉業を成し遂げている。ゼッケン3番は一般人代表の青山ガゾー。『ＦＦⅤ』は今回が初挑戦だ。

ということで、焦点は新山対名人の新旧対決。名人がプライドを賭けてトップゲーマーの地位を死守するか？　あるいは新山が新旧交代の引導を名人に渡し、新ゲームキングの座を手にするのか？　となる予定だったが、決戦当日になって名人が体調不良を訴え、あえなく棄権。雑誌制作の進行の都合上、スケジュールを変更するわけにもいかず、新山と青山のふたりだけでレースを決行することにした。あとは新山がどれだけの記録を残せるかだ。

出場選手紹介

名前	顔	ステータス			コメント
ホルモン新山		本名：新山基一	年齢：20歳		若さあふれるプレーに期待。最後は体力勝負になるので本命。
		出身地：東京都	ゲーム歴：10年		
		体力：◎	知力：○	気力：○	
		根性：◎	健康状態：良い		
毛利名人		本名：毛利公信	年齢：26歳		過去の実績と『ＦＦⅤ』に関する知識ではナンバーワンだが……。
		出身地：東京都	ゲーム歴：19年		
		体力：○	知力：◎	気力：△	
		根性：△	健康状態：悪い		
青山ガゾー		本名：青山 良	年齢：25歳		気合で勝負するタイプだが、初プレーではハンディがデカイ。
		出身地：愛媛県	ゲーム歴：13年		
		体力：○	知力：○	気力：◎	
		根性：△	健康状態：普通		

毛利名人、予選落ち!!



⬅というわけで、ふたりだけでゲーム開始。これじゃ最初から勝負にならんが。

12月26日(土)PM11:05　青山ガゾー、パーティーアタックで全滅!

1992年12月26日（土）快晴。夕刻に目を覚まし体調を万全に整えて会場入りした新山に対し、青山はぐっすり睡眠を取って5時間もの遅刻。PM6：00スタートの予定がPM11：00になってしまった。まずは青山の軽いジャブがヒットした、といったところか。

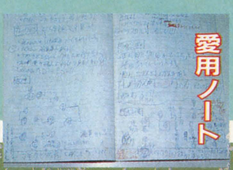
PM11：00。ふたり同時にゲームスタート。オープニングが終わったところで、新山はまずコンフィング画面に切り替えプレー環境を設定し直す。その間にいち早くファーストバトルに突入した青山だが、何を慌てたのかまちがって自分を攻撃してしまい全滅。セーブしてなかったので、もう一度オープニングを見るハメになり、約5分間のロス！

ワンポイントアドバイス　プレーまえから戦いは始まっている

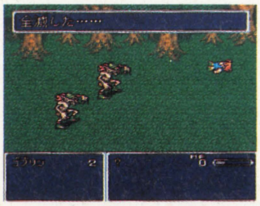
長丁場になるＲＰＧの早解きともなれば、それなりの装備が必要だ。新山の場合は自分で作った攻略ノートと、モニターに取り付けるシールドを持参してきた。



⬆長時間モニターを見続けるときの目の疲労は相当なもの。



⬅アイテム、ダンジョンマップ、ボス攻略法がびっしり。



⬅何でも連射するクセがついてしまったため、ボタン操作を誤ったらしい。



⬅イベントシーンでは、少しでも速くメッセージを送るために連射勝負になった。

PM11：21。新山が早くも風の神殿をクリアー。最初のジョブを手に入れる。さっそく全員をモンクにジョブチェンジ。〝かくとう〟のアビリティを全員に覚えさせる戦法に出た。いっぽう青山は全員をシーフにする。「つねに誰かが〝ダッシュ〟できるように」とのことだが、ボス攻略が厳しく、途中で断念。

PM23:21 風の神殿をクリアー（新山）

12月27日(日)AM0:45　新山、白魔法を買わずに全滅

日付が変わってAM 0：45。突然、「しまった〜！」という絶叫が。白魔法を買い忘れていた新山が、ガルラとの戦いで全滅したのだった。その後はミスもなく、飛空艇を手に入れるとミニドラゴンでしばらくレベル上げ。そのころ青山は約30分遅れで対ガルラ戦に突入。レベルは 9 と低かったが運よく勝利。



➡ミニドラゴンでレベルを2ぐらい上げておくと、あとの展開が楽になる。

ワンポイントアドバイス　食糧を用意せよ

この手のレースでは、悠長にメシなど喰ってる暇はない。プレーしながら食べるのが基本だ。また食事する時間と摂取量を決めておき、計画的に取ることも大切だぞ。



➡新山の食糧。ペヤングのワンタンがポイント。

⬅大人の雰囲気を演出している青山のフルコース。ヤル気あんのかー？

AM2:08 カルナックで犬を燃やして金稼ぎ(青山)

12月27日(日)AM4:47　新山、いよいよ異世界へ!!



その後は担々としたプレーが続く。AM 2：18サンドウォームをブリザラで、AM 3：33ソ◯カ◯ンを召喚獣ラムウで、AM 8：05ク◯ス◯ルを"ぜになげ"で攻略。まさに破竹の勢いで進撃する新山。対する青山は、もうマイペース。小島でテント集めに専念していた。

⬇AM9:10。朝食はマック。朝日がまぶしいぜ。



ワンポイントアドバイス　睡魔と戦う!

長時間連続プレーの最大の天敵は睡魔だ。冷水で顔を洗う、外気に当たって深呼吸する、などの方法で対処しよう。



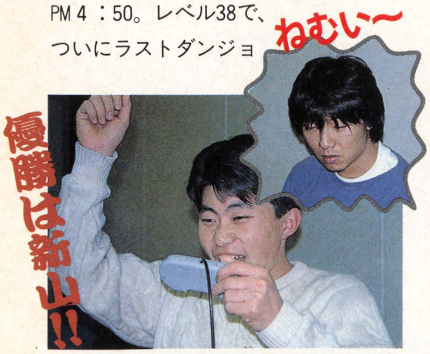
⬅クリアー直前に眠気がピークに達した新山。トイレで洗顔。

PM12:14 バッツとレナが吸い込まれる(青山)

12月27日(日)PM4:50　新山、ラストダンジョンに突入

PM 3：05。新山はレベル31でラストダンジョンの手前に到達。ここでしばらくのあいだ経験値稼ぎ。PM 4：50。レベル38で、ついにラストダンジョンへ！　が、クリアーまでの道のりはまだ長い。白、赤、時魔道士をマスターにするためのレベル上げが続く。PM 6：35、青山ダウン。初プレーながら、よくここまでがんばった。パチパチ。

となりで寝ている青山を後目に、新山は最後のボスと対決。ゲームクリアーしたのはPM 7：42であった。競技は終了した……。



クリアー時のパーティー

名前	レベル	ジョブ	アビリティ	
バッツ	40	すっぴん	ぜになげ	HP30%アップ
レナ	40	すっぴん	ぜになげ	じくう(レベル6)
クルル	40	すっぴん	れんぞくま	しょうかん(レベル6)
ファリス	40	すっぴん	ぜになげ	しろまほう(レベル6)

勝利者インタビュー

いや〜、最後のボスがあっさり倒せちゃったんで、ちょっと拍子抜けでしたね。結果から言うと、3時間くらいムダなレベル上げをしてたかも。(新山)

実質クリアー時間　20時間42分

ゲーム内クリアー時間　17時間05分

ホルモン新山 クリアーまでの道のり

新山は、どのようなジョブチェンジをしながらクリアーしたのか？調べてみたぞ。なお、頻繁にジョブチェンジをくり返す部分は、すべてのジョブをまとめて表記した。

(レベル 5・10・15・20・25・30・35・40)

- バッツ：すっぴん → モンク → 白魔 → 召換 → ナイト・黒魔・モンク・侍 → シーフ → 黒魔・召換・侍・時空 → シーフ → 白魔・モンク → すっぴん
- レナ：すっぴん → モンク → 黒魔 → 召換 → 忍者・黒魔・モンク・侍 → 召換 → 侍・黒魔・モンク → 白魔 → 赤魔・時空 → すっぴん
- ガラフ：すっぴん → モンク → 白魔 → 召換 → 白魔・召換・侍・モンク・黒魔 → 召換 → 白魔 → 時空 → 赤魔 → すっぴん
- ファリス：すっぴん → モンク → 黒魔 → 召換 → 黒魔・召換・侍 → シーフ → 黒魔 → 白魔 → 赤魔・時空 → すっぴん

※白魔道士は白魔、黒魔道士は黒魔、赤魔道士は赤魔、時魔道士は時空、召換士は召換と表記してあります。



やりこみの魂を探る

やりこみプレーには、時間と根気が必要だ。しかし、時間と根気だけでは、ハイグレードなやりこみプレーはできない。強力無比なやりこみの魂が必要なのだ！

やりこみの構造　どうやってやりこむのか

4つのパターン
- ひたすらやりまくる
- 1ヵ所に集中させる
- あえて苦労する
- デタラメを楽しむ

4つのパワー
時間　空間
実行
身体　精神

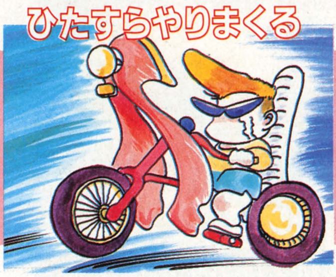
だめ

4つのハッピー
名誉　モテモテ
すごいや
ガバス　満足

STEP 1 パターンをつかむ

やりこみゲームには、基本的パターンが4つある。ますは、このパターンをつかむのだ。

爆走



やりこみパターンの基本、爆走法。ひたすら、より多くのものを求めて、プレーしまくる方法だ。いちばんわかりやすくて手っとり早いので、もっとも多いパターン。ただ、誰でも思いつくので、独創性に欠ける傾向がある。

FFVなら

●全ジョブのマスターになる（全アビリティをマスターする）●全アイテムを収集する●全召喚魔法を収集する●全青魔法をラーニングする●早解きの限界に挑戦する●1000時間プレーし続ける、など

偏執

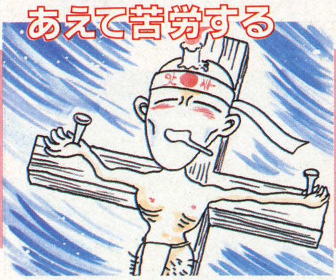


がむしゃらに爆走していた若人が、ちょっと知恵をつけたようなやりかたが偏執法。全エネルギーを1ヵ所またはひとりのキャラクターに集中させる方法だ。すると、アンバランスを通り越して異常現象が発生することがあるのだ。

FFVなら

●バッツだけ育てる●ガラフだけ育てる●転職しない（すっぴんでクリアー）●ギルを貯める●隠しアイテムだけを収集する●のろいのアイテムだけを収集する●戦闘しないで逃げまくる、など

自虐



ゲームをプレーするとき、ふつうはラクして先に進もうとする。しかし、あえて苦労しながら進もうとするのが自虐法だ。この場合、他人から「かわいそう」と思われたら負け。あまりにも悲惨で、笑うしかない状態まで突き進むのだ。

FFVなら

●白魔法を使わない●のろいのアイテムを好んで身につける●手に入れたアイテムは売る●毒を治療しない●盲目を治療しない●石化を治療しない●仲間を必ずゾンビーにしておく、など

変態



爆走、偏執、自虐の各方法をうまく組み合わせると変態的なプレーが可能になるぞ。また、アイデアー発勝負で、日常生活をおびやかすようなプレーをするのも良い。とにかく不可能はない、と信じてやってみることだ。

FFVなら

●アビリティをつけないでプレーする●"どうぶつ"だけでクリアーする●"カウンター"だけでクリアーする●なんでも"なげる"●ボスキャラを"とらえる"●必ず"なだめる"●ぜったい"かくれる"、など

イラスト／岡本大助

STEP 2 パワーを注ぎこむ

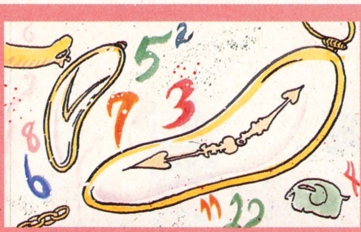
ステップ2では、ゲームをやりこむのに必要な4つのパワーを研究する。実際にやりこむのは、簡単そうに見えても意外と大変なのだ。

どのようにやりこむか目標が決まったら、すぐさま実行だ。しかし、実際にやりこむのは口で言うほどラクじゃない。延々と続く単純作業をしていると、目には見えない強敵が襲ってくるのだ。それは、眠気、疲れといった肉体的なものから、アホらしさ、虚無感といった精神的なものまで、多種多様な敵がそろっている。こいつらはゲームに登場するモンスターの何倍も強力なので、覚悟が必要だ。



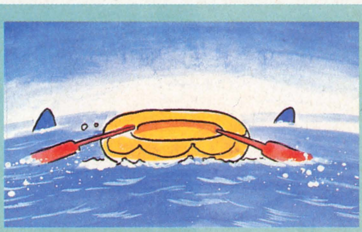
⬆ゲームといえども、無理をするときは、本気じゃないとダメだ。

時間



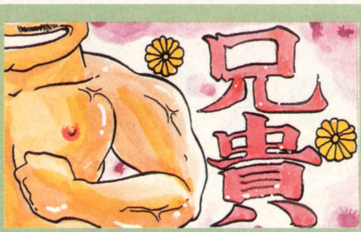
やりこみゲームは、とにかく時間がかかる。早解きをするにしても、ゲームに慣れるために時間がかかる。まずは、ヒマな人(プー、大学生、など)になろう。

空間



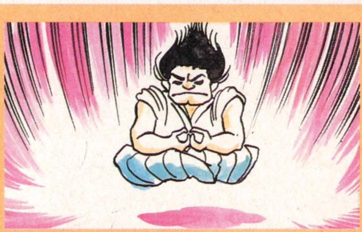
ゲームをするにも場所は必要だ。とくに、自分専用のテレビとゲームマシンがない人は、家族の非難を一身にあびてプレーしなくてはならない。これはつらい。

身体



無理するためには、当然、体力が必要。眠くならない目、疲れない体、ボケない頭を持ちあわせていれば、やりこみゲーマーになる資格は十分だ。

精神



あなたがさらに上級のやりこみゲーマーを目指すなら、精神力を持っていたほうがいいです。そして、その精神力こそがやりこみゲームの魂なのです。(直訳風)

STEP 3 すごいぜハッピー

みごとゲームをやりこむことができたら、みんなに披露しよう。いい評価をもらうことができたら、苦労もむくわれるぞ。

ゲームをやりこんだ結果がすごいことになっていれば、とりあえず成功だ。その結果を人に見せて、「うわ～」なんて喜んでもらえれば大成功だ。キミも喜んでいいぞ。しかも、調子のいいことに喜んでくれたのが好きな女の子だった場合は、巨大成功だ。ちょっとくらい、いい気になってもいいぞ。さらにさらに、ファミ通に掲載された日にゃ、超巨大成功だ！ 親の頭くらいなら、たたいてもいいぞ。

というわけで、やりこみゲームは人生を明かるく楽しく有意義にする作用があるのだ。学校でウンコしたことがバレたときや、ツベルクリン反応が陽性だったときなど、挫折したり壁にぶち当たったときは、ひたすらゲームをやりこみまくろう。これで、もう安心だ。



⬆ゲームで女にモテるなんてことはないだろう。ふつう。でも、わかんねーぞ。



⬆自己満足さえできれば、いつでもどこでもしあわせになれるのだ。

スクウェアからのメッセージ

最後に、本家本元スクウェアからのやりこみレポートだ。

●全員のアビリティに"なげる"をつけて、持ってたアイテムを片っぱしから投げた。最後は、某P剣を投げて勝った。

●宝箱回収率97パーセント。100パーセントいったひといる?

●いまプレーしてますが、この調子なら9時間で楽勝。極めれば7時間は切れるでしょう。

●買い物なしでクリアーできます。ただし"ぬすむ"はあり。これだと金が余るので、最後は"ぜになげ"です。アビリティなし、よりは楽ですが、途中でフェニックスの尾が足りなくてつらい。

だってさ。

もっとすごいプレー大募集!!

おれは、もっとすごいぜ！ って人は、『ＦＦⅤ』をやりこんだ様子をビデオに録画して、ファミ通編集部ＦＦ新聞係に送ってくれ。やりこみのインパクトに応じて、それ相当のガバスを進呈するぞ。このとき、注意してもらいたいことは3つ。①新しいテープを使って、標準モードで、なるべくきれいに録画する。②ラストのボスやエンディングは掲載不可能なので、ザコとの戦闘も録画しておく。※今回はスクウェアの好意によって、特別にモザイク処理で掲載しました。③ビデオの内容を書いた手紙を添える。ってことで、やりこめ。

KONAMI

幻のディスク・ゲームが、ファミコンカセットで遊べる。

復刻の旗上げ。

コナミ復刻ニュース

悪魔城ドラキュラ™

バイオミラクル ぼくってウパ™

もえろツインビー®
シナモン博士を救え！

■ファミコンソフト
各定価3,900円(税別)

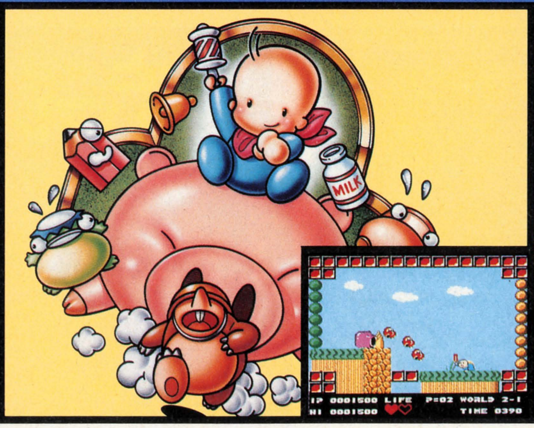
復刻版3タイトル発売決定！

「悪魔城ドラキュラ」
2月5日発売

「バイオミラクル　ぼくってウパ」
2月26日発売予定

「もえろツインビー　～シナモン博士を救え～」
3月26日発売予定







コナミ株式会社
〈東京本社〉〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
〈大阪支店〉〒530 大阪市北区梅田1-11-4
〈札幌営業所〉〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
〈福岡営業所〉〒810 福岡市中央区天神2-8-30

NEW SOFT 新着ゲーム通信



SF スーパーファミコン　スーパーワギャンランド2

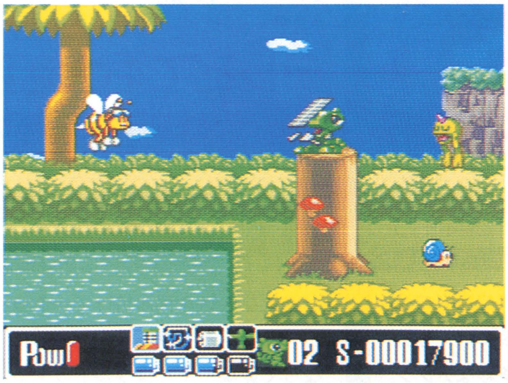
アクション　カートリッジ
ナムコ　3月25日発売予定　8300円　8メガ

コミカルなかわいい怪獣が活躍する人気のアクションゲーム『ワギャンランド』シリーズ。いよいよ、スーパーファミコンでもパワーアップして登場するのだ。

もちろん、スーパーファミコン版の主人公もワギャンだよ。悪者ガルゴンがワギャンランドの国を手に入れようと宇宙からやってきたことからワギャンの冒険が始まるぞ。最初は、ガルゴンを封じ込めることができるという眠り草を捜すことから始めよう。得意の音波砲で敵をシビれさせながら大火山島やヒソビソUFO母船など、全55ステージを暴れまくるのだ。

各ステージに登場するボスには前作と同様にパズルで勝負せよ!! アクションゲームが苦手な人も楽しめるシステムになっているってわけだ。とても勉強になる(?)ローマ字あてなど、スーパーファミコンだけに搭載されたシリーズ新登場のパズルを存分にプレーせよ。

いままでライバルだったデビルは冒険の所々でアイテムをくれるぞ。心強い味方と冒険開始だ。



⬅ワギャナイザーというアイテムを取ると声が大きくなる。

ワ〜、と鳴くよ



⬆これがワギャンだ。見かけは幼い顔だが、いちおう家庭を持っている。



⬆奥さんや子供がいるようには、なかなか見えないのだ……。

ん〜、とってもシビれるの

➡ファミコン版の『ワギャンランド3』のようにパズルゲームで友だちと勝負できるのだ。



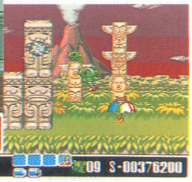


⬅用意されているパズルは全部で6つ。大人から子供まで楽しめるぞ。

ギョエ〜ッ!!



⬇登場するアイテムは全部で8種類だ。



⬆かわいいキャラに続々とお目にかかれる。

怪獣ってカワイイねぇ

⬇ステージによっては、ワギャンが4分の1に小さくなることもあるぞ。かわいいよね!!



SF スーパーファミコン　NBA オールスターチャレンジ

スポーツ ／ カートリッジ

アクレイムジャパン　5月発売予定　8800円(予価)　8メガ

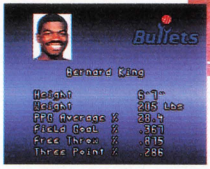
NBAの名選手たちと1対1で対戦するバスケットボールゲーム。1対1のトーナメント戦や、シュートの練習ができる3ポイントシュート・コンテストなど、全部で4つのモードがあるのだ。もちろん、友だちを相手に本格的な試合を楽しむこともできるぞ。

ナイスシュートで決まりだんねん!!



⬆シュートの練習をしよう。





おりゃ〜!!



➡1対1なので、もちろん、コートはハーフコートなのだ。



⬅トーナメント戦では全27チームの選手から選出だ。

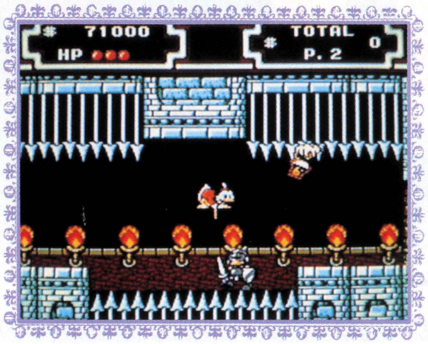
FC ファミコン　ダックテイルズ2

アクション ／ カートリッジ

カプコン　4月23日発売予定　5800円　1メガ

'90年に発売されて人気だった、『わんぱくダック夢冒険』の続編。主人公は、前作と同様、冒険好きのスクルージおじさんだぞ。世界の秘宝を見つけることがスクルージおじさん(キミ)の目的なのだ。自前のステッキは相手をこらしめたり、物を引き寄せたりできるぞ。

夢多き冒険が、いま、始まる



⬆ステッキの使い道はいろいろ。天井に引っ掛けてぶらさがることだってできちゃうよ。



⬆スクルージおじさんは一生懸命に何をしているんだろう？



⬆マップを移動してみよう。

テレビでも大活躍!!

MD メガドライブ　ロケットナイトアドベンチャーズ

アクション ／ カートリッジ

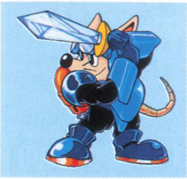
コナミ　発売日未定　価格未定　容量未定

ロケットを背負ったかわいいキャラクターのスパークスターが活躍するアクションゲームだぞ。スパークスターの目的は、養父の仇の黒騎士を見つけだすこと。ロケットを使って、空を飛んだり強力な攻撃ができるぞ。多彩なアクションが存分に楽しめるってわけ。

コナミの新しいイメージキャラ



➡自慢の剣で敵を切りまくれっ!!



装備は万端だ!! 頼もしい奴だね

⬅主人公というだけあって、とってもカワイイキャラクターなのだ。➡どんなアクションを披露してくるか楽しみだ。



MD メガドライブ　ウルトラマン

アクション ／ カートリッジ

マーバ　4月発売予定　5800円　4メガ

絶大な人気を保ち続けているウルトラマンがアクションゲームになって登場。キミはウルトラマンを操作し、1対1で怪獣と対決するのだ。パワーメーターがなくなるまで怪獣を攻撃し、必殺技のスペシウム光線を浴びせることができたらゲームクリアーだぞ。

シュワーチ!!



⬆テレビに負けず劣らずリアリティーあふれる戦闘シーンだぞ。

懐かしい怪獣が続々登場する!!



➡テレビでおなじみの技が見られるぞ。



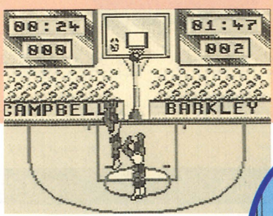
⬆必殺技でとどめをささないかぎり怪獣は倒せない。

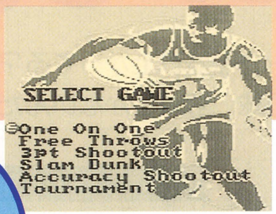
GB NBAオールスターチャレンジ2

ゲームボーイ　スポーツ　カートリッジ

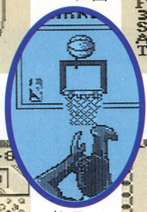
アクレイムジャパン　4月発売予定　3980円(予価)　1メガ

いま、人気のNBA。そのNBAの名選手たちが活躍するバスケットボールゲームだ。このゲームの基本は1対1で試合を行なうということだぞ。全27チームのなかから選手をひとり選び試合に挑むのだ。トーナメント戦やシュート練習など6つのモードで盛り上がろう!!

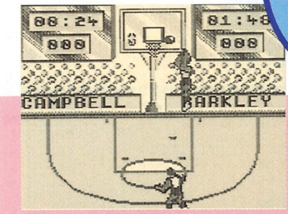


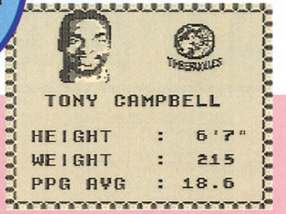


➡モード選択画面だ。すべてのモードにチャレンジ。



もちろん!!　主役はキミ





➡選手の特長も一目でわかるぞ。強者が勢ぞろいだぞ。

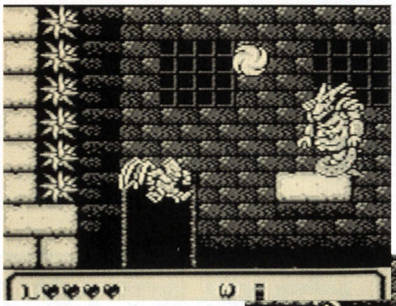
GB 魔界村外伝

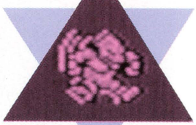
ゲームボーイ　アクション　カートリッジ

カプコン　4月16日発売予定　3500円[込]　2メガ

'90年に発売された悪者キャラのレッドアリーマーが主人公のアクションゲーム『レッドアリーマー』の続編だ。ホーミング弾や幽体離脱など新しい技も使えパワーアップしているってわけ。魔界を制覇しようとしている謎の軍団を突き止め平和な世界を取り戻そう。

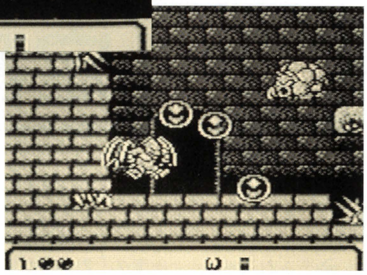
かっこいい悪者はオレ様だ!!





⬆心優しいレッドアリーマー。魔界に住んでいても、いい奴もいるぞ。

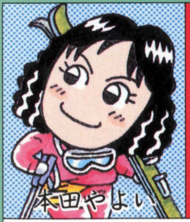
⬆人間界より、ずっと昔から存在していた魔界が戦いの舞台となるのだぞ。



➡ファイアーがパワーアップし、強力になったのがホーミング・ファイアーなのだ。迫力ある攻撃が見られるぞ。

魔界を救え!!

やよい♥秋恵のHYPER新着情報







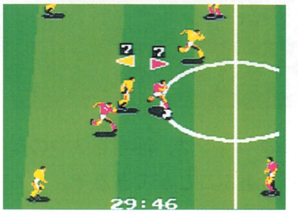
➡タイトーの『ナイトストライカー』の画面写真。



➡EAビクターの『ロード・ラッシュII』だ。



⬅これはシムスの『デビルバスター(仮題)』の写真。



⬅『KICK&RASH(仮題)』。シムスから発売だ。

プルルルルル……(電話の音)
秋恵　はい、あたちでちゅ〜。
やよい　あの、本田ですけど……。
秋恵　あ、先輩でちゅか〜?　ねえねえ、聞いてくださいよ。
やよい　あたし、カゼひいたみたいだから休みた……。
秋恵　あのね、あたしネタ集めっていうのを初めてやったの。
やよい　それじゃあ、安心して休めるわね。いちおう、任天堂の情報があったんで教えておこうと思って……。
秋恵　しかし、いまは冬だから、どこにも落ちてなくて……。
やよい　あたしのほうはね、なんとゲームボーイで発売される『ゼルダの伝説』の情報よ。風のウワサで聞いたんだけど、ゴールデンウィークまえに発売されるらしいのよ。本当かしら?　ファミコンで3月23日に発売される予定の『星のカービィ』のサブタイトルも決定したの。『夢の泉の物語』っていうの。
秋恵　あたしのイメージにピッタリのサブタイトルだわ。
やよい　あなた、なに、ワケのわからないことをいってんのよ。刺すわよ!!
秋恵　でも、ネタっていうのはどこを捜せば見つかるもんなんですかね。
やよい　そりゃあ、メーカーさんに電話をかけまくるのがいちばんよね。あたしは今週はアトラスに電話をかけて聞いたわよ。何でも、スーパーファミコンで『スーパーヴィジット』っていうゲームを発売する予定らしいわ。アクションゲームで発売日、価格とも未定なの。容量は8メガね。
秋恵　電話をかけるとネタを送ってもらえるんですか?　おかしいなぁ〜。
やよい　あとね、新聞記事でも見つけることができるわよ。今週はハドソンUSAの情報が新聞に掲載されていたわよ。日本でも大ヒットだったディズニー映画の『美女と野獣』のゲームをアメリカで発売するんだって。機種は書いてなかったな〜。アメリカで発売されるから、日本でも発売すると思うな。
秋恵　じゃあ、ネタがメーカーさんのところにあったら、取りに行かなければならないんですね。でも、ネタって冬に植えても育つのかな?
やよい　……?(ヘンだと思いながらも無視する)サンソフトではスーパーファミコンで5月ごろにサッカーのゲームを発売するんだって。高校サッカーがテーマらしいっていうウワサ。
秋恵　先輩はスゴイなぁ。冬でもネタを生やさせることができるなんて。
やよい　もしかして、あんたの言っているネタって、タネのことじゃない?
秋恵　そういえば先輩に写真が届いてました。メガ-CDの『ナイトストライカー』、メガドライブの『ロード・ラッシュII』と『デビルバスター(仮題)』、ゲームギアの『KICK&RASH(仮題)』です。ところで、タネって何ですか?　あたしが言っているのは、緑の細いものが伸びてきてヘンなものが咲くの。
やよい　それがタネっていうものなの。
秋恵　へ〜、知らなかった(バカな奴)。でも、それっておいしいんですか?



緊急速報

スーパーファミスタ2

Jリーグが盛り上がってる？　ちっ、甘いぜ、日本人ならやはり野球、野球しかないんだよ。で、野球ゲームなら……。

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ナムコ　3月12日発売予定　7900円	8メガ

定番野球ゲームが再登場!!

野球ゲームの定番ソフトともいえる『ファミスタ』。そのスーパーファミコン版の第2弾が、ついに発売されるのだ。今度の『2』では、4つのモードで遊ぶことができるぞ。4つのモードのなかで、まったく新しいものが〝きみがヒーロー〟というモード。このモードでは、簡単な質問に答えて、オリジナルの選手を作り上げ、活躍させることができるのだ。自分の名前でも付けて、なりきってプレーせよ。

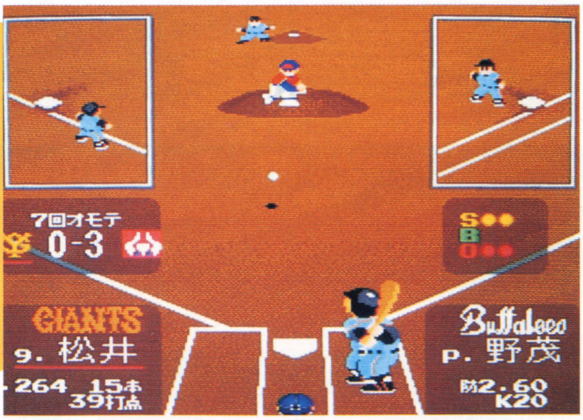


⬅今度の『ファミスタ』は、4つのモードで遊べるのだ。



➡きみがヒーロー！というモードで選手を作ろう。

松井もいるぞ!!



⬅ジャイアンツの控え選手には、あの松井選手もいる。

球場は3つあるじょ

この『2』では、球場を3つのなかから選ぶことができるぞ。もちろん、ホームランをかっとばしたときのアトラクションは球場ごとに別々。その目で確かめるのだ。

神宮の森球場

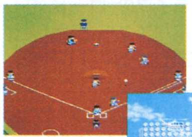


⬅総人工芝なので、球足が速い球場なのだ。注意してくれ。



➡アトラクションでは、雷門の大提灯が飛ぶ。ハデだねえ。

六甲山球場



⬅内野が土で、外野は天然芝の六甲山球場だ。場所は大阪？

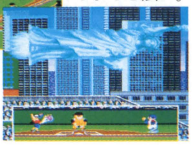


➡ホームランのアトラクション。大阪城がフワフワ浮くぞ。

アメリカン球場



⬅内野が天然芝で、外野が人工芝になっている。ちょっと広い。



➡自由の女神が摩天楼を飛んでいくのだよ。アメリカンです。

おまけリーグは全13チーム

選べるチームは実名のプロ12球団のほかに、おまけリーグの4球団を加えた全16球団。しかし、じつはおまけリーグは13チーム存在するのだ。

おまけリーグの内訳は、ナムコスターズ、アッシーズ、カットバス、ヤクターズの4球団。このうちナムコスターズを除いた、3球団には別の選手で構成された4チームが存在する。たとえばアッシーズを選択した場合は、ウィンズ、コスモプラネッツ、ダイナミック関西、ラ・ヴィ・アン・ローズの1チームがアッシーズとしてランダムで登場するのだ。



⬆ナムコスターズのピッチャーは受付小町。ナムコで受付もしているらしい。

ナムコスターズ	1チーム
アッシーズ	4チーム
カットバス	4チーム
ヤクターズ	4チーム

⬆1＋4＋4＋4＝13。ということでおまけリーグは合計13チームなのだ。

4つのモードが楽しめるぞ!!

公式戦

お好みのチームを選択して、お好みのチームと戦えるのがこの公式戦モード。ひとりプレーのとき、プロ12球団のチームのどれかを選べば、そのほかの11球団と連戦していく勝ち抜き戦も楽しめるぞ。

試合後に読める新聞はナムコットスポーツ。連載中の4コママンガ『野球くん』は、数パターン用意されている凝りようなのだ。



⬅去年の日本シリーズ最終戦を思わせる展開だ。

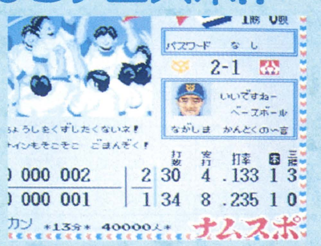


⬆7回以降はすべてのバッターが絶好調に。チャンスなりぃ。

スポーツ新聞ならナムスポ!!



⬆連載4コママンガ『野球くん』も楽しみなナムスポ。購読料はタダだよ。



⬆試合後の監督談話も紹介されるなどなかなか芸が細かいカンジですね。

きみがヒーロー!

プロ12球団または、おまけリーグのナムコスターズにオリジナル選手を入団させ、活躍させるのがこのモード。公式戦と同じく、ひとりプレーで勝ち抜き戦もできるぞ。また、ふたりプレーでは1プレーヤー側、2プレーヤー側ともに違うオリジナル選手を登録することができるのだ。選手の作りかたは簡単。試合まえのアンケートに答えれば、コンピューターが解答を元に選手を作ってくれるぞ。

投手か、打者か!?



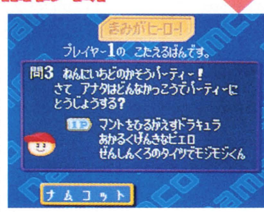
⬅まず投手を作るか、打者を作るかを決めよう。

基本データ



⬅選手名を入力したあと、打席、利き腕などを入力。

性格診断



➡3択の、性格診断の質問に答えれば……。



⬆さあ、入団発表だ。作った選手は、画面下のパスワードで保存することも可能。

オールスター

セ、パ両リーグから選ばれた、スーパースター選手たちが激突するのが、このオールスターモードだ。オールセントラルまたはオールパシフィックの2チームのうち、どちらかを選ぼう。そうすれば、コンピューターが人気を元に、ファン投票という形で選手を選出してくれるってわけ。

ところで、前作でお気に入りの選手がメンバーに選ばれなくてイライラした人に朗報があるぞ。今回は組織票というものが加えられて、これによってある程度スタメンを操作できるようになったのだ。でも、組織票も限りがあるので、すべてのポジションに好きな選手を振り分けることはできないぞ。よーく、考えるのだ。



⬆昨年のオールスター第2戦を再現。でも、成績一覧の内容はデタラメなのよん。

組織票



⬆斉藤をピッチャーにしたい。そんな人に、組織票をさずけよう。



⬆L、Rボタンを押すとカーソルを合わせた選手に票が。

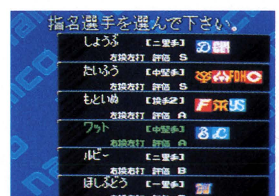
ドラフト

ふたりの選手をドラフトによって、プロ12球団に入団させ、戦うモードなのだ。ナムコスターズ以外のおまけリーグ12球団のメンバー216人。それに、ほかのモードにはまったく登場しない18人を加えた、234人の選手がドラフト要員として用意されているぞ。



⬅ドラフトは2回チャンスがあるのだ。

➡指名した選手が重なったら抽選になる。



⬅たいふう選手に4球団も指名が来てしまった。

抽選



➡4人の監督の思惑を秘めて、いよいよ抽選に。



⬆たいふうを引き当てたのは近鉄の鈴木監督だった。さっそく巨人と対決だ。

開発状況

100パーセントプロ選手となって戦っています。あとは発売を待つばかり。**ナムコ がんのすけ**



こりゃ便利

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

モンスターデーター一覧



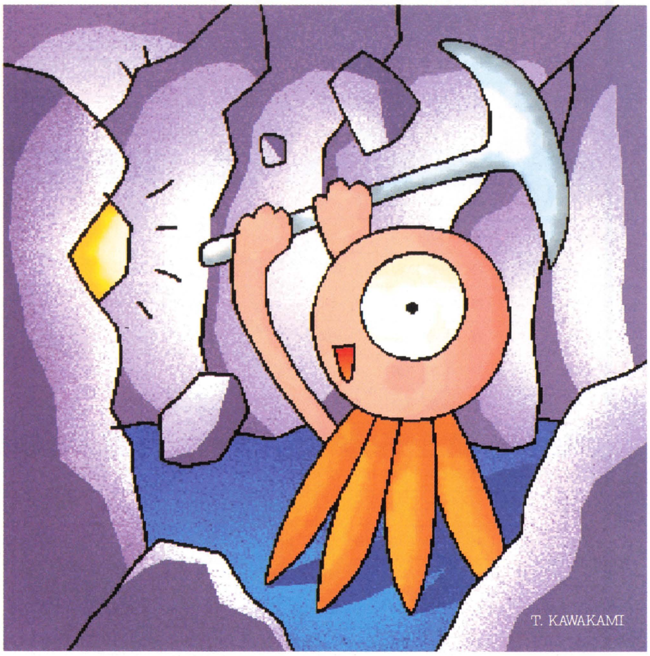
おまんたせしました。『FF』フリーク対応のモンスターデーター一覧だ。ボクらがもっともほしかった、ゲーム中に登場するモンスターに関する情報を完全網羅した。まさに使いかたは自由自在。青魔法を全部揃えるもよし、アイテムを全部盗むもよし!! 表の見かたで注意してほしいところは、お宝のところね。○が付いているのが、敵を倒すと落としていく宝。△が付いているのは敵から盗める宝だ。弱点の魔法は、ファイラ(火)、サンダー(雷)、ホーリー(聖)、エアロ(風)、タイタン(地)、リヴァイアサン(水)となっている。

モンスター名	Ler.	HP	MP	経験値	ギル	宝	弱点	特殊攻撃	青魔法
はなれ小島									
パオ	27	500	0	0	0	○テント／△ポーション	――	なし	――
エクスデス城地下									
タランチュラ	27	200	0	89	231	○ポーション	冷気／毒を吸収する	いと	――
ジェイルベア	27	380	0	89	334	○ハイポーション	――	なし	――
エクスデス城付近									
ウォーターバズ	26	600	50	330	222	――	雷／火炎を吸収する	消化液	融合
トレント	26	700	50	330	225	○ポーション／△ハイポーション	火炎	デスクロー／バーサク	――
ロックブレイン	26	600	100	300	228	――	雷／火炎を吸収する	黒の衝撃	――
ビッグブリッジ									
はんぎょじん	25	400	0	300	200	○ポーション	雷／水を吸収する	なし	――
フライングキラー	26	300	0	300	200	○毒消し	雷	なし	――
プチチャリオット	8	480	100	300	200	○ハイポーション	雷	マスタードボム	――
ネオガルラ	27	980	1000	300	500	○水遁の術	雷	突進	――
ルゴル／クーザー城付近									
ルネンタ	27	1000	100	353	237	――	――	怪音波	――
ディルル	27	1000	500	353	240	○エーテル／△ポーション	水を吸収	融合	融合
フェアリーオーク	28	1000	1000	385	243	○ハイポーション／△聖水	聖を吸収	やり／聖霊	――
デバウアー	28	1000	100	383	246	――	雷を吸収	粘液／10本足	――
マンドレイク	28	1000	100	383	249	△目薬	火炎	消化液	吸血
クーザー	28	5000	1000	1000	1000	○エリクサー	風	？？？？	――
地下大河									
ブラッドスライム	29	600	100	365	264	○聖水／△聖水	火炎	吸血	――
アクロフィーズ	30	900	0	410	267	△ポーション	雷／水を吸収する	はさみ	――
モーグリイーター	23	1000	50	665	270	――	雷	8本足	――
レッサーロブロス	32	2300	200	888	273	△ハイポーション	火炎	ブレスウイング／ブレイク／ウイング	――
砂漠地帯									
カークタース	29	1000	50	419	255	△ポーション	水	はり	針千本
サンドクローター	29	15000	1000	1000	1000	○力の薬	――	ミールストーム	――
バル城／ケルブの村／飛竜の谷付近									
アクアソーン	31	800	100	490	279	△ポーション	雷／水を吸収する	粘液	――
ウェアスネーク	31	900	20	490	282	○ポーション／△ハイポーション	冷気	巻つき	――
コルナゴ	31	1000	300	512	285	△ポーション	冷気	蛙の歌	蛙の歌
リディクル	31	1380	200	900	288	○英雄の薬／△乙女のキッス	雷	死者の踊り	――
バル城東の洞窟									
アンダグランダ	24	1450	200	520	291	○プロテスドリンク	地／地を吸収する	ハリケーン	――
飛竜の谷									
ドリッピー	32	900	100	540	294	△ミスリスハンマー	毒	マジックハンマー／斧	マジックハンマー
リカオン	32	500	0	300	200	○聖水	毒	かみつき	――
ボーンドラゴン	32	2590	10000	890	300	○エーテル/金の針	火炎	ボーン／しっぽ	――
プアゾンイーグル	32	100	0	500	303	――	毒を吸収	つめ	――
ドラゴンゾンビー	24	4590	0	1650	500	○竜の牙	火炎	ポイズンブレス	――
サーゲント城付近／その他									
キュアビースト	34	1000	100	620	333	――	――	ケアレラ	――
ランドタートル	34	1300	0	790	336	○亀の甲羅／△ポーション	雷	なし	――
ボールドマニー	35	1300	0	660	339	△聖水	雷を吸収	なし	吸血
カトブレパス	38	5000	500	0	0	――	――	――	――
バリアの塔									
ネオン	33	700	100	600	312	○スピードドリンク/△スピードドリンク	――	フラッシュ	フラッシュ
マグニティス	34	1200	100	610	315	○ハイポーション	雷	マグネット	――
リフレクドナイト	35	1600	200	700	318	○ウォーハンマー/△リフレクトリング	――	つき	――
トラベラー	38	1400	100	580	321	○夢の竪琴	――	タイムスリップ	タイムスリップ
レベルトリッカー	34	1300	100	710	324	○ポーション／△ハイポーション	雷	レベル4グラビカ	L2オールド/L5デス
グラビード	34	1800	200	720	327	△大地の衣	――	グラビデ／グラビガ	――
ジダラトギガース	35	2420	500	1200	330	△巨人の薬	風を吸収	ハリケーン/ニーキックガードオファ	――
ギードのほこら									
ラジエーター	40	900	1000	800	417	△ポーション	火炎	吸血	吸血
メタモルファ	43	7000	10000	20	777	○光の杖／△杖	水／風	なし	――
ムーアの大森林									
ミニマジシャン	11	1100	10	600	345	○三角帽子	――	小さなメロディ／アスピル	――
ガジェラガジェリ	34	75	100	750	348	○目薬/△エーテル	水地聖毒雷冷火を吸収	虹色の風／妖力	エアロア
マモン	34	1700	100	700	351	△ハイポーション	火炎	バーサク	――
インプ	34	2000	200	840	354	○毒消し/△竜の牙	――	コンフュ／スリップ	――
ウィルム	36	2700	100	2200	357	○竜の牙／毒消し	――	しっぽ/ブレスウイング	――
エクスデス城									
ツインリザード	33	1500	0	720	360	○ポーション	冷気	なし	――
ブラインドウルフ	33	900	0	500	363	○目薬	火炎	きば	――
アレイジ	34	1050	100	750	366	○フェニックスの尾／△ポーション	――	アレイズ	ホワイトウインド
リフレクドメイジ	36	1300	100	900	369	○エーテル	――	ファイラ／ブリザラ／サンダラ	――
マジックドラゴン	36	2900	300	1200	372	○エリクサー／△ポーション	風／毒	エアロガ/ガードオファ／レベル2オールド	L2オールド
あんこくまどうし	36	1999	500	950	375	○力の杖／△ポイズンロッド	聖	デス／ブレイク／デジョン／ドレイン	――
アダマンゴーレム	37	3650	0	1100	378	○ハイポーション／△ポーション	雷	タックル	――
バンデルクアール	37	2600	100	1150	381	○フェニックスの尾	火炎	ブラスター	――
モータードライブ	38	3300	0	1300	384	○英雄の薬／△ポーション	雷／冷気／火炎	カウンター	――
ブルードラゴン	38	6900	1000	2500	500	○竜の牙/△竜の牙	冷気を吸収	吹雪／ブレイズ	――
レッドドラゴン	30	7500	1000	3000	500	○エリクサー／△ハイポーション	水/地/冷/火炎を吸収	アトミックレイ	――
イエロードラゴン	38	8500	1000	2600	500	○いかづちロッド／△さんごの指輪	雷を吸収	いなづま	――
西の谷／ギードのほこら／サーゲント城／古代図書館付近									
スリーピー	36	1600	100	700	396	○皮の帽子	――	スリプル	――
ぼくじん	37	2200	100	825	399	○スピードドリンク／△力の薬	火炎	バーサク	――

モンスター名	Ler.	HP	MP	経験値	ギル	宝	弱点	特殊攻撃	青魔法
ヘッジホック	37	1000	0	850	402	○金の針／△金の針	―	ニードル	針千本
パイソン	39	1500	0	680	405	○目薬／△毒消し	冷気	巻きつき／吸血	―
シャドウ	40	1000	0	880	408	○聖水	―	なし	吸血／黒の衝撃／ガードオファ
エルムギガール	39	4170	5000	810	411	○巨人の薬	風を吸収	左ストレート／エアロガ	エアロガ
元流砂漠									
デザートピード	40	2150	0	900	426	○ダークマター／△ポーション	冷気	しっぽ	―
パレッテ	41	1000	0	1050	429	○ハイポーション／△ポーション	冷気	体当たり	―
ピラミッド									
セクメト	41	6000	0	3	10	○クリスタルメイル／△ハイポーション	―	振り回す	―
ブラッドラミア	40	2100	600	700	435	○ラミアのティアラ／△乙女のキッス	―	誘惑／針千本	―
ピラミデライア	41	2200	1900	800	438	○ポーション／△力の薬	冷気	ひれ	―
ナイル	38	1200	10	480	441	○プロテスドリンク	雷	黒の衝撃／角／ガードオファ	―
アルケオザウルス	35	9960	1000	1800	444	○竜の牙	雷	つめ／ポイズンブレス／ゾンビブレス	L3フレア
ゼファゾーン	53	3780	5000	2000	500	―	地／火炎	ケアルラ／シェル／プロテス／ブリンク	―
マミー	27	2960	50	0	500	―	―	死者の踊り	―
アスピス	35	1280	50	800	0	○聖水／△ポーション	火炎	アスピル／巻き付き	―
マシンヘッド	37	7210	5000	0	0	○スピードドリンク／△力の薬	冷気	ミサイル／マスタードボム／火炎放射／波動砲	―
グランドマミー	0	6000	300	0	0	○ハイポーション／△ハイポーション	水／雷	怪しい踊り	？？？？
封印城クーザー									
シールドドラゴン	29	19999	20000	10000	1000	○ゴールドシールド／△ミスリルシールド	火炎／毒を吸収する	圧搾／ゾンビブレス	―
エクスデスソウル	0	20000	20000	0	0	○ダークマター	―	デス／デジョン／死者の剣	―
ムーア付近									
スラグ	42	1820	100	1100	453	△ポーション	聖	粘液	―
グルームウィドウ	42	1820	0	1100	456	△ポーション	火炎	はり／いと	―
ミュカレ	42	2000	20	1200	459	○光のローブ／△シルクのローブ	―	月の笛／エアロ／ファイラ	月の笛／針千本／小さなメロディ
孤島の神殿									
イクゼクレーター	42	2000	1000	1300	462	○ダイアの腕輪	―	L2オールド／L3フレア／L4グラビガ／L5デス	L2オールド／L3フレア／L4グラビガ
オワゾラール	43	1900	100	1250	365	○聖水／△ハイポーション	―	コンフュ	―
シャトーダンサー	43	4410	100	1550	468	○打ちでの小づち／△パワーリスト	―	怪しい踊り／トーキック	―
のろわれしもの	44	1980	0	1200	471	○聖水	―	なし	死の宣告／ガードオファ
スローニン	43	2400	0	1400	474	○こてつ／△あしゅら	毒を吸収	みね打ち	？？？？
トートエイビス	47	33000	1000	0	0	○エイビスキラー／△エイビスキラー	―	ブレスウイング／くちばし	―
インビンシブル	52	7000	1000	0	0	△しのびの衣	風を吸収	炎／かまいたち	―
パンテーラ	42	18000	1000	0	0	△フェニックスの尾	火炎	ブラスター	―
ハル城地下									
せきぞう	45	3300	20	300	587	○金の針／△ハイポーション	雷	ブレイク	デスクロー
フォークタワー									
タイニーメイジ	43	1510	500	700	477	○ポーション	―	ほとんどの白魔法	―
ディムマスター	43	2600	1000	900	480	○ハイポーション／△ポーション	―	ほとんどの時魔法	―
フレアー	44	3000	1000	1100	486	○司祭の帽子／△エリクサー	―	ほとんどの黒魔法	―
デュエルナイト	44	2110	0	1200	489	○力の薬／△力の薬	―	カウンター	―
アイアン	44	2110	0	1300	492	○巨人の薬／△巨人の薬	―	タックル	―
バーサーカー	44	2110	0	1300	495	○デスシックル／△スピードドリンク	―	なし	―
ゴール海溝									
正体不明(不定形)	47	3500	500	1080	519	○巨人の薬／△ポーション	―	スリップ／粘液／乗り移り	融合
正体不明(芋虫)	46	2500	500	1350	522	○力の薬／△ポーション	水／聖／毒を吸収する	スリップ／巻き付き／消化液／粘液	―
正体不明(内蔵)	41	2500	500	1200	525	○スピードドリンク／△ポーション	聖／毒を吸収する	スリップ／胞子／磁場回転	自爆
正体不明(骸骨)	47	6500	500	2000	525	○プロテスドリンク／△ポーション	聖／毒を吸収する	スリップ／死の宣告	死の宣告
イストリー付近									
ブリザード	45	2300	0	1200	510	○ハイポーション	聖／毒を吸収する	つの	―
イステリトス	45	2300	0	2000	513	○竜の牙／△毒消し	火炎／冷気を吸収する	プチブレイズ	―

モンスター名	Ler.	HP	MP	経験値	ギル	宝	弱点	特殊攻撃	青魔法
スピズナー	39	22300	0	1250	516	○ポーション／△ポーション	―	流砂	―
イストリーの滝への洞窟									
ドルイド	44	2200	900	1500	501	○フェニックスの尾／△ポーション	―	サークル／マグネット／怪音波／分身	黒の衝撃
アイアンドレス	44	2000	0	1300	504	○テント／△ポーション	―	突進	―
イストリーの滝									
マーキュリーバット	46	500	500	1020	531	○ハイポーション／△ポーション	冷気	吸血／つめ	吸血
コラル	46	2150	100	1268	534	△ポーション	―	胞子	―
とんべり	46	39393	100	1268	537	○ミラージュベスト／△羽根つき帽子	雷／水／毒を吸収する	包丁	―
ジェルウォーター	46	3300	100	1268	540	○スピードドリンク／△ポーション	―	えぐる	アクアブレス
フォールガード	47	4000	100	1335	543	○カイザーナックル／△ねじり鉢巻	雷／水／毒を吸収する	パワーヒット／真空波	―
アルキュミア	47	4500	3900	1000	546	○エリクサー／△乙女のキッス	―	デス	―
海									
アーモン	25	1500	300	0	740	○ハイポーション／△毒消し	―	なし	ゴブリンパンチ
うみさそり	26	500	0	0	680	○ポーション／△ポーション	雷／水／を吸収する	はり	―
シルビューヌ	27	19000	10000	0	10000	○天使の指輪／△乙女のキッス	雷／水／を吸収する	なし	蛙の歌／小さなメロディ
ジェルフィッシュ	28	1000	0	0	540	○ハイポーション／△ポーション	水／風／地／聖を吸収	なし	？？？？
きょだいちょう	29	9000	500	0	5000	○巨人の薬／△ハイポーション	雷／水／を吸収する	ブレスウイング／ゾンビブレス／急降下	―
シーデビル	30	5000	1000	0	3000	○亀の甲羅／△ハイポーション	―	なし	―
スティングレイ	93	30000	1000	0	0	○竜のひげ／△ダークマター	雷／水／を吸収する	ひれ	―
ここより先の出現場所はヒ・ミ・ツ(ヒント：ゲームの進行にほぼ沿っています)									
アンクヘッグ	48	2780	100	1250	570	△ポーション	水を吸収	地震	―
アンモナ	48	2780	0	1170	573	△ハイポーション	冷気	消化液	―
サンドクローラー	48	22000	500	3270	576	△古代の剣	―	ミールストーム／押しつぶす	―
チャムキュビア	49	3800	300	1500	579	△リフレクドリンク	地を吸収	誘惑／磁場回転／死のルーレット	フラッシュ
コムサ　ベラ	49	3900	300	1500	582	△レインボードレス	―	抱擁／胞子／蛙の歌	針千本／蛙の歌
シェリー	49	4000	300	1500	585	△赤い靴	―	死者の踊り／怪しい踊り／小さなメロディ	エアロガ／小さなメロディ／タイムスリップ
グレネード	47	3000	500	1100	558	△ハイポーション	―	自爆	自爆
バルダンデルス	48	3000	100	1300	564	△亀の甲羅	―	エアロガ	エアロガ
デスディーラー	63	3000	100	1400	567	△聖水	―	死のルーレット	L2オールド／L4グラビガ／L5デス
レベルチェッカー	54	5000	500	1520	624	△ポーション	―	L2オールド／L3フレア／L4グラビガ／L5デス	―
ホワイトフレイム	49	1600	100	1430	588	△目薬	―	ホワイトウインド	ホワイトウインド
モスフングス	48	5000	200	1520	591	△ハイポーション	地を吸収	胞子／虹色の風／圧搾	―
ファルファレッロ	48	2580	485	1390	606	△スピードドリンク	水／火炎／毒を吸収	アスピル／ドレイン／蛙の歌／小さなメロディ	―
オルカト	49	2100	0	1350	594	△ダークマター	毒	悪魔の瞳	フラッシュ
ドラゴングレイト	51	10000	1000	1900	615	△竜の牙	水／地／聖を吸収	地震／火炎放射／炎	―
アケローン	52	3200	0	1480	642	△亀の甲羅	水	怪音波／悪魔の瞳	吸血
にんじゃ	52	5000	200	1500	612	△しゅりけん	水	柳生／分身	―
ドラゴンエイビス	49	7000	1000	2020	618	△トライデント	―	ブレスウイング	―
ソードダンサー	48	3000	0	2400	561	△ミスリルヘルム	水	死者の踊り／ハイキック	―
てつきょじん	61	18000	10000	10000	597	△アイアンヘルム	―	ハリケーン／振り回す／ロケットパンチ	―
デスクロー	51	4000	200	1700	600	△英雄の薬	水	デスクロー	―
フューリー	50	5000	1000	2250	630	△リフレクリング	水	連続魔使用／ファイガ／サンダガ／トード	―
ようじんぼう	52	3960	0	2000	645	△コテージ	水	しぼる	―
ゴーキマイラ	51	10000	1000	0	300	△ハイポーション	―	電撃／ブレイズ／アトミックレイ	―
マインドフレイア	53	4700	500	0	800	△グリーンベレー	水	マインドブラスト	マインドブラスト／火炎放射
シング	52	3	500	0	2000	△エーテル	―	磁場転換	―
ベルフュゴール	55	6000	500	0	950	△円月輪	水風地聖毒雷冷火吸収	なし	―
ムーバー	52	10000	500	0	5000	△火遁の術	火炎／毒を吸収	デルタアタック／サークル	？？？？
すいしょうりゅう	62	17500	10000	0	10000	△エリクサー	風／雷／冷／火を吸収	ブレスウイング	―
キングベビーモス	62	18000	300	0	1000	△フェニックスの尾	水	メテオ	―
ネクロマンサー	54	6900	300	0	1000	△聖水	水	プロテス／シェル／ゾンビパウダー	―

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

セクシーゲームの時代なのか?

ほどよ〜い刺激が男心をくすぐるギャルゲーについて、まじめに考察してみたのだ。エライッ!

次号は2/12発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：鈴木弘明、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、小林和弘、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：美村孝之、河上英人、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、水野多希子、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、レッカ社　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PALSTUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真美、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、高島宏之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：中島直也、鈴木勝徳　■出版業務：中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版局営業統轄部長：能勢仁　■出版総務統轄部長：別所聖一

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 2.5–2.19

2.5	FRI	週刊ファミコン通信 2月19日号発売 LOGiN 4号発売 ●ゲゲゲの鬼太郎 ●悪魔城ドラキュラ ●Jリーグチャンピオンサッカー ●レミングス
6	SAT	
7	SUN	
8	MON	
9	TUE	
10	WED	●バトルロードランナー
11	THU	●サンダーバード
12	FRI	週刊ファミコン通信 2月26日号 ●プロフットボール'93 ●コズミックファンタジー ビジュアル集 ●コットン ●F22 インターセプター
13	SAT	
14	SUN	
15	MON	
16	TUE	
17	WED	
18	THU	
19	FRI	週刊ファミコン通信 3月5日号発売 LOGiN 5号発売 月刊アスキーコミック 3月号発売 ●ドラえもん 〜のび太と妖精の国〜 ●雀闘士銅鑼王 ●鋼鉄の騎士 ●ウォーリーをさがせ (絵本の国の大冒険) ●けろけろけろっぴの大冒険2 −ドーナツ池はおおさわぎ− ●バトルベースボール ●ヴァリス ビジュアル集 ●つっぱり大相撲 平成版 ●邪神ドラクソス ●バットマンリターンズ ●XERD!! サードの伝説2

●スーパーファミコン ●ファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時〜4時のあいだに☎03・3796・1916まで。

1083023

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

■ヒューマンテレホン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

ラプラスの魔 PREVIEW DISK



一九二〇年代のアメリカ東部。
廃屋に起こる血の気も凍る怪事件…
その謎解きはキミにまかされた！

恐怖への序章が 幕を開ける！

原作：安田　均
声の出演：天本英世、他
©㈱エム・エー・シー ハミングバードソフト
©HUMAN1992

PC Engine　SUPER CD-ROM² SYSTEM

3D ROLE PLAYING GAME



超新作速報
「ラプラスの魔」の世界を皆さんにいち早く体験していただこうと、「プレビューディスク」を作ることになりました。 これは物語の序盤まで楽しむことができ、セーブしたデータは3月発売の製品版でも使用可能です。それでは屋敷へと御案内いたしましょうか…

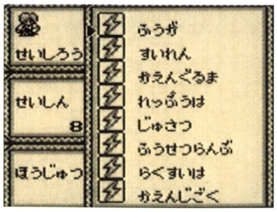
ラプラスの魔をPREVIEW DISKでいち早く体験するには…
このポスターのあるお店で申し込んでね。

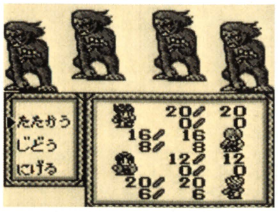
詳しくは、このポスターのあるお店か、ヒューマン株式会社「プレビューディスク」係まで。
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14　TEL0422-20-1521 FAX0422-20-0145

皆口裕子 CD「クリスタルフォーチューン」
コロムビアレコードからヒューマンレーベルにて好評発売中!!　詳しくは情報誌「ヒューマンくらぶ」を読んでね。

ダイヤルQ²オリジナルアドベンチャーゲーム
0990-336-871
5つのストーリーをお楽しみ下さい。
■16才未満の方はご利用できません。
■情報料3分180円(東京地区以外は遠距離料金が加算されます)
■社団法人全日本テレホンサービス協会認可
お問い合わせは、ニューメディア企画室 Tel.0422-23-0990









2月26日発売

予価¥4,980(税込)

[相談コマンド]で安心プレイ

[変身]システム復活！戦略性を増した戦闘

最大4人パーティーに8人のPCキャラクター

前列後列の戦闘概念により、
戦闘がさらにエキサイティング

発売元
株式会社バンプレスト
〒111 東京都台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～18:00 月～金(土・日・祝祭日を除く)



ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
今、闘魂のプレイボール!!
ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマン、そしてゴジラがそれぞれのチームを率いて大熱戦を繰り広げる!
野球一筋、本格野球ゲームに徹した結果、手に汗にぎるヒーローベースボールゲームがついに誕生した!
熱きスーパーヒーローたちにシーズンオフなど関係なし!
心ゆくまで白熱した試合を楽しんでくれ!
●ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマンに加え、今回はゴジラがチーム参加!
●合計8チーム。総勢80体のヒーロー、怪獣、怪人、MSが出場!
●試合はオープン戦、ペナントレース、オールスター戦、2P対戦を用意!
●ペナントレース中でも2Pが8チームの中から自分のチームを選んで乱入可能!
●試合の結果次第でもらえる経験値でチームを成長させろ!
●一発逆転を狙うなら、お約束の必殺技で勝負だ!
コンパチスポーツシリーズ
バトルベースボール
2月19日発売!!
4M+64KS-RAM バッテリーバックアップ
価格8,600円(税別)

WEEKLY
ファミコン通信 no.218
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信2月19日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻　第8号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　塩崎剛三
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1993
T1026253020298　雑誌26253―2/19

週刊ファミコン通信2*19
ゲームスクールを考えるまえに読まなきゃいけない今週号
ASCII